



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN EL PRIMER AÑO BACHILLERATO DE ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS DEL COLEGIO TÉCNICO "VALLE DEL CHOTA" UBICADO EN LA COMUNIDAD DE CARPUELA PERTENECIENTE A LA PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL PERIODO 2012 – 2013.

Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, especialidad de Contabilidad y Computación.

AUTORES:

Cervantes Delgado Claudia Paulina
Ruiz Maldonado Juan Carlos

DIRECTOR:

Ing. Andrea Basantes

IBARRA, 2013

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Directora de la tesis titulada **“DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN EL PRIMER AÑO BACHILLERATO DE ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS DEL COLEGIO TÉCNICO “VALLE DEL CHOTA” UBICADO EN LA COMUNIDAD DE CARPUELA PERTENECIENTE A LA PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL PERIODO 2012 – 2013.** De la señorita **CLAUDIA PAULINA CERVANTES DELGADO** y el señor **JUAN CARLOS RUIZ MALDONADO** egresados de la especialidad de Contabilidad y Computación; considero que el presente informe de investigación reúne todos los requisitos para ser sometido a la evaluación del Jurado Examinador designado por el H. Consejo Directivo de la facultad.



Ing. Andrea Basantes

TUTORA DE TESIS

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mi familia por el apoyo constante en cada paso de mi vida, por ser el pilar fundamental para mi diario vivir.

A mi hijo Matthew ya que es mi inspiración de vida y me comprometo a superarme día a día, ser mejor ser humano y un ejemplo para él.

Paulina Cervantes

DEDICATORIA

Dedico este trabajo primeramente a DIOS con toda la humildad que emano de mi corazón ya que sin él no somos nada , por permitirme llegar hasta estas instancias de mi vida con fortaleza y constancia, por protegerme con su manto sagrado y darme sabiduría para sobresalir en mi formación personal y profesional cuando a punto de caer he estado.

También esta tesis la dedico a mis padres quienes después de DIOS me dieron la vida: a mi madre por estar siempre conmigo, alentándome para que no me quede estancado, llenando mi corazón de buenos sentimientos y buenos propósitos para mi vida, a mi padre que me brindó ese coraje para luchar por lo que me he fijado en la vida, por ser el pilar fundamental de apoyo para poder escalar y llegar a cumplir mi meta profesional.

A todos mis hermanos que siempre han estado junto a mí, brindándome su apoyo, aunque a veces haya parecido poco, pero para mí significó, significa y significará muchísimo.

A mi mejor amigo, que siempre estuvo conmigo motivándome de igual manera para que suba otro escalón más en mi vida profesional, brindándome su conocimiento, su ayuda, y lo más importante regalándome sus consejos que están cargados de sabiduría.

Y como olvidar a mis compañeras y amigas que han estado motivándome para que no decaiga y siga adelante en el propósito que nos forjamos desde el primer día que nos conocimos e hicieron de esta experiencia una de las más especiales.

Juan Carlos Ruiz Maldonado

AGRADECIMIENTO

Le damos gracias especialmente a Dios por darnos el don de la vida, y la salud porque sólo a través de él se hacen posibles los sueños en la vida.

De igual manera un profundo agradecimiento a nuestros padres por ser un apoyo incondicional que con esfuerzo se han sacrificado para vernos culminar una de nuestras metas, el de ser unos profesionales éticos capaces de representar de una mejor manera a la sociedad.

También este trabajo está dirigido a la Universidad Técnica del Norte, así como a todo el personal docente de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, FECYT y de una manera muy sincera a nuestra Tutora de tesis la Ing. Andrea Basantes quien ha guiado y contribuido permanentemente en este trabajo de grado con pautas para su elaboración de manera pedagógica y didáctica, por la amistad y confianza otorgada.

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL TUTOR	II
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	V
ÍNDICE GENERAL.....	VI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	IX
ÍNDICE DE TABLAS	XI
RESUMEN	XII
ABSTRACT	XIII
INTRODUCCIÓN	XIV
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del Problema	4
1.3 Formulación del Problema.....	6
1.4 Delimitación Del Problema	7
1.5 Objetivos	7
1.6 Justificación	8
CAPÍTULO II	9
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1 Fundamentación Teórica	9
2.2 Fundamentación Social	9
2.3 Fundamentación Filosófica.....	10
2.4 Fundamentación Psicológica.....	13
2.5 Fundamentación Pedagógica	13
2.6 Creatividad.....	14
2.7 Aprendizaje	15

2.8 CORREO ELECTRÓNICO	20
2.9 REDES SOCIALES	21
2.10 BITÁCORA ELECTRÓNICA (BLOG)	23
2.10.1 Tipos de Blogs	23
2.11 NAVEGADOR DE INTERNET.....	24
2.12 Posicionamiento Teórico Personal.....	24
2.13 Glosario de Términos.....	25
2.14 Interrogantes de la Investigación	29
2.15 Matriz Categorical	31
CAPÍTULO III.....	32
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	32
3.1. Tipo de investigación	32
3.1.2. Documental.....	32
3.2 Métodos	33
3.3 Técnicas e Instrumentos.....	34
3.4 Población	34
CAPÍTULO IV.....	35
4.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	35
4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTE DEL COLEGIO “TÉCNICO VALLE DEL CHOTA”	35
4.2 ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL COLEGIO TECNICO “VALLE DEL CHOTA”	45
CAPÍTULO V.....	55
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
5.1. Conclusiones	55
5.2. Recomendaciones	55
CAPÍTULO VI.....	57
6. PROPUESTA ALTERNATIVA.....	57
6.1. Título de la Propuesta.....	57

6.2. Justificación e Importancia.....	57
6.3. Fundamentación de la Propuesta	58
6.4. Objetivos.....	61
6.5. Ubicación Sectorial y Física.....	62
6.6. Desarrollo de la Propuesta.....	62
6.7. IMPACTOS	112
6.7.1 Impacto Educativo	112
6.7.2 Impacto Tecnológico	112
6.8. DIFUSIÓN	112
6.9. BIBLIOGRAFÍA	113
ANEXOS.....	115
ANEXO # 1: ÁRBOL DE PROBLEMAS	116
ANEXO # 2: MATRIZ DE COHERENCIA.....	118
ANEXO # 3: FORMULARIO DE ENCUESTAS	119

ÍNDICE DE GRÁFICOS

FIGURA 1	35
FIGURA 2	36
FIGURA 3	37
FIGURA 4	38
FIGURA 5	39
FIGURA 6	40
FIGURA 7	41
FIGURA 8	42
FIGURA 9	43
FIGURA 10	44
FIGURA 11	45
FIGURA 12	46
FIGURA 13	47
FIGURA 14	48
FIGURA 15	49
FIGURA 16	50
FIGURA 17	51

FIGURA 18	52
FIGURA 19	53
FIGURA 20	54

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1	35
TABLA 2	36
TABLA 3	37
TABLA 4	38
TABLA 5	39
TABLA 6	40
TABLA 7	41
TABLA 8	42
TABLA 9	43
TABLA 10	44
TABLA 11	45
TABLA 12	46
TABLA 13	47
TABLA 14	48
TABLA 15	49
TABLA 16	50
TABLA 17	51
TABLA 18	52
TABLA 19	53
TABLA 20	54

RESUMEN

La presente investigación se realizó en el Colegio “Técnico Valle de Chota”, de la Ciudad de Ibarra Provincia de Imbabura; el propósito fundamental de esta investigación fue diagnosticar la situación actual sobre el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de Primer Año de Bachillerato en la asignatura de Computación y poder fundamentar con bases teóricas relacionadas al desarrollo de las nuevas tecnologías y herramientas didácticas a fin de facilitar la comprensión de la materia de computación permitiendo tener una clase creativa y dinámica; para lo cual se utilizó una herramienta útil denominada Cuaderno Digital (Cuadernia 3.0). Se trabajó como proyecto factible, y después de saber los resultados de las encuestas se elaboró una propuesta que permite mejorar el desarrollo de la creatividad de los estudiantes a través de actividades propuestas al final de cada unidad tratada en la asignatura de computación, las ventajas que brinda Cuadernia 3.0 son que permite evaluar los conocimientos de la asignatura impartida a través de Cuadernia, como también realizar una retroalimentación del conocimiento, un desarrollo fácil del programa, y permite insertar objetos multimedia permitiendo así un mejor desarrollo de la creatividad en los estudiantes en el aula. La mayoría de las Instituciones no cuentan con las herramientas y facilidades que hoy en día la tecnología ofrece limitando así al estudiante a evolucionar con las nuevas tecnologías. El informe final cuenta con un análisis de impacto, referencias bibliográficas y anexos que guiaron a la investigación y recopilación de todos los datos favorables para su ejecución. Este trabajo investigativo puede servir como referente para que las diferentes asignaturas sean desarrolladas e impartidas a través de Cuadernia 3.0, su entorno es muy sencillo y fácil de manejar, esta herramienta le permite al docente elaborar recursos educativos digitales como actividades de apoyo en el ámbito educativo.

ABSTRACT

This research was conducted at the College "Chota Valley Technical" Ibarra City, Imbabura Province, the main purpose of this research was to assess the current situation of the development of creativity of students in First Year Bachelor of Computer subject and to substantiate with theory related to the development of new technologies and teaching tools to facilitate the understanding of the computing field have a class allowing creative and dynamic, for which we used a tool called Digital Notebook (Cuadernia 3.0). He worked as a feasible project, and after learning the results of the surveys developed a proposal that improves the development of students' creativity through activities at the end of each unit subject treated in the computer, the advantages provides Cuadernia 3.0 is that it allows to evaluate the knowledge of the subject taught through Cuadernia, as well as perform a knowledge feedback, easy development of the program, and to insert multimedia objects allowing better development of creativity in students in the classroom. Most institutions do not have the tools and facilities that today's technology offers limiting students to evolve with new technologies. The final report has an impact analysis, references and appendices that guided research and data collection all execution. This is favorable research work can serve as a reference for the different courses are developed and taught by Cuadernia 3.0, the environment is very simple and easy to handle, this tool allows the teacher to develop digital educational resources and support activities in education.

INTRODUCCIÓN

EI DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN EL PRIMER AÑO BACHILLERATO DE ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS DEL COLEGIO TÉCNICO “VALLE DEL CHOTA” UBICADO EN LA COMUNIDAD DE CARPUELA PERTENECIENTE A LA PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL PERIODO 2012 – 2013. Es de gran importancia para los docentes permitiendo innovarse día a día para brindar una clase más dinámica y creativa a los estudiantes.

Por este motivo se ha desarrollado alternativas y condiciones para impartir las clases a través de nuevas herramientas didácticas y creativas lo cual le sirve como un apoyo al docente en su materia. El presente informe de investigación se desarrolló por capítulos de la siguiente manera:

El Primer Capítulo.- Contiene un punto de vista encontrado en el Colegio Valle del Chota del Ibarra Provincia de Imbabura, el planteamiento de los objetivos y su justificación respectiva.

El Segundo Capítulo.- Abarca el marco teórico que facilita conocer las opiniones de varios autores que han sido de gran aporte en el tema investigado.

El Tercer Capítulo.- Se aborda al marco metodológico de la investigación.

El Cuarto Capítulo.- Se relata al sumario de los resultados obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos de investigación.

En el Quinto Capítulo.- Se detalle las conclusiones y recomendaciones, detallando los datos procesados durante la investigación.

El Sexto Capítulo.- Detalla la propuesta en la que se plantea un cuaderno digital (cuadernia 3.0) para un mejor desarrollo de la creatividad en el Colegio Técnico Valle del Chota.

La propuesta finaliza con el análisis de impacto y su difusión. Los anexos finales incluyen la matriz de coherencia en la que se expone el proceso de investigación, el árbol de problemas en el que se encuentran las causas y efectos. Además contiene la bibliografía utilizada en el proceso del presente trabajo.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

Se hace necesario enfatizar que en la actualidad existen consensos que más allá de propiciar procesos de aprendizaje de conocimientos, desarrollen habilidades específicas o generales de formación motivacional y valorativa; las instituciones deben contribuir con el desarrollo de un sujeto integral, identificado con su cultura y con el necesario nivel de reflexión y conciencia de su acción, que por individual que parezca, se circunscribe en un universo cultural que trascienda en la Provincia de Imbabura.

Las gestiones que se realizan, de acuerdo a los “Antecedentes a la creación del Colegio” escrita por el Señor Profesor Gilberto Vascones en la “Revista N° 1”, parten en el año de 1966, cuando el Presidente interino Otto Arosemena Gómez pasa por el Juncal con destino a Tulcán.

En esta comunidad de Juncal, es recibido por los pobladores de las comunidades más cercanas, especialmente por la niñez y juventud, donde por primera vez se le expone las necesidades de estas comunidades; se le plantea tres peticiones: la creación de un colegio para la zona del Valle del Chota, la construcción de un canal de riego para Chalguayacu, Juncal y Carpuela y la exoneración de la deuda con el Banco de Fomento para los agricultores de las comunidades de la zona. De las tres peticiones, únicamente se cumplió la construcción del canal de riego, la creación del colegio, no se hizo realidad.

Nueve años más tarde, es decir ya en 1975 el General Guillermo Rodríguez Lara Jefe Supremo de la República en ese entonces, pasa por la misma comunidad de El Juncal. Aquí, Se lo recibe fervorosamente, formando calles de honor con el alumnado de las escuelas de El Juncal y Changuayacu, el tricolor nacional en alto y la multitud enardecida de emoción. Se le entrega un ramo de flores silvestres con un oficio en el cual constaba en primer plano la solicitud de un centro educativo para la juventud del Valle.

La petición al General Rodríguez Lara la expuso verbalmente, el señor Genaro Villa Manteca, morador y padre de familia de la comunidad de Changuayacu. Fue apoyado por los profesores que en esa época se encontraban laborando en las escuelas de Changuayacu y El Juncal, recibiendo el ofrecimiento categórico del General Rodríguez Lara. El pedido cumplió; a los pocos meses, ya en 1976, funcionarios de la Dirección Provincial de Educación de Imbabura inician los estudios de factibilidad.

Con este antecedente y de acuerdo al artículo Reseña Histórica de la Fundación del Colegio Valle del Chota escrita por el Prof. Carlos Endara, el día viernes 12 de octubre de 1976 se realiza la inauguración oficial del “Núcleo para el Desarrollo Rural Valle del Chota” en la escuela “Pedro Claver” de la Comunidad de Carpuela. Según Endara, existía una sola aula prefabricada y tres espacios físicos en una choza de bareque y paja. Sólo la tenacidad y las ganas de servir a esta gente, permitieron que ese día lunes 15, inicie su labor educativa el hoy Colegio Nacional Técnico Valle del Chota con 74 estudiantes y 6 profesores, mediante Resolución Ministerial N° 2121 con fecha 25 de agosto de 1976. Carlos Endara (rector), Georgina Cornejo de Vega (Vicerrectora), Gilberto Vascones (secretario), Guido Aveiga, Manuel Venegas y Jorge Báez los primeros docentes.

Posteriormente y de acuerdo a la Revista *Antologías*, por la gestión del Rector de ese entonces, el 28 de febrero de 1977 se suscriben las escrituras de donación de 54.000 metros cuadrados de terreno, que quedaban al margen de la carretera, donados por el señor Alberto Enríquez Portilla. En ese mismo año, se consiguió del Gobierno Nacional, una asignación de ochocientos mil sucres destinados a la construcción de las primeras aulas del Colegio; es así que en 1978, el Colegio empieza a funcionar en su propio local.

En este esfuerzo constante de trabajar y caminar, en el año lectivo 1981-1982, egresa la primera promoción de bachilleres integrada por cinco personas, todos hombres, por el hecho de que la única especialidad existente en ese entonces era Mecánica Automotriz y Diesel. Con la intención de ofrecer una educación a las mujeres, se hace la gestión para incrementar la especialidad de Químico Biólogo, permitiendo el funcionamiento del segundo ciclo de diversificado de esta especialidad, a partir del año escolar 1983-1984; y en el año 1985, sale ya la primera promoción de esta especialidad.

Es así que la población estudiantil en este establecimiento educativo va creciendo año tras año, y por ende el colegio se siente en la imperiosa necesidad de ofrecer a los estudiantes una diversidad de opciones de bachilleratos acordes a las necesidades del campo laboral y del adelanto tecnológico. En este contexto, en noviembre del 2001 se consigue la autorización para el funcionamiento del primer curso de ciclo diversificado, bachillerato técnico en comercio y administración, especialización informática a partir del año lectivo 2001-2002; mediante Resolución 1419 del Ministerio de Educación y Cultura, con fecha 19 de noviembre del 2001. Con esta autorización, en el año lectivo 2003-2004, egresan los primeros bachilleres de esta especialidad, un total de 21 estudiantes: 11 varones y 10 mujeres.

Por lo tanto, el Colegio Nacional Técnico Valle del Chota, cuenta en la actualidad con tres especialidades: Mecánica Automotriz, Químico Biólogo Comercio y Administración de Sistemas, y con un grupo de 659 estudiantes oficialmente matriculados en el año lectivo 2005-2006, y un cuerpo docente de 45 profesores, 39 de planta y 6 contrato, y un personal de servicios integrado por 9 personas.

De igual manera a los 5 primeros bachilleres, graduados en el año lectivo 1981 – 1982 estos pujantes estudiantes son: Acosta Carabalí Faustino Emigdio, Acosta Méndez Simón Bolívar, Chalá Lara Luis Germánico, Landázuri Acosta Luis Patricio y Viveros Delgado Luis Plutarco. Y con ellos, meritorio también resaltar a aquellos líderes que mucho aportaron a la creación del Colegio; entre ellos a los Señores: Genaro Villa Manteca, José Antonio Méndez, Benedicto Méndez y muchos más, especialmente los Presidentes de los Comités de padres de familia que día a día han venido abriendo caminos y construyendo historias para el engrandecimiento de nuestra institución.

En la actualidad la Institución tiene 723 estudiantes y 24 paralelos.

1.2 Planteamiento del Problema

El Ecuador ha dado un paso muy importante al elaborar diferentes metodologías como herramientas valederas para el desarrollo académico, social de los niños y adolescentes. Las TICs son una de ellas las cuales fomentan ambientes de enseñanza – aprendizaje de acuerdo con el avance de la tecnología, para hacer de las asignaturas y de las aulas un lugar de motivación activa, a la vez permite definir las responsabilidades que debe cumplir el estudiante con la sociedad y con las instituciones educativas a las cuales asiste.

Los maestros tienen muy presente que el Ministerio de Educación y Cultura debería organizar u ofertar cursos de actualización profesional

sobre los avances tecnológicos y su adecuada utilización en las clases diarias para cada una de las asignaturas.

Otro de los factores que afecta el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de los estudiantes es la mala relación que tienen en el entorno familiar, causando un alto grado de desconcentración, y por ende afectando sus calificaciones.

La desactualización profesional y de los laboratorios es un grave factor que afecta al rendimiento académico, además la desactualización de materiales didácticos no permite un buen entendimiento o recepción de la clase por parte de los estudiantes, por tal motivo la creatividad de los estudiantes no es la adecuada ya que carece de información actualizada, llegando a la inconformidad tanto de docentes como estudiantes a la hora del proceso enseñanza – aprendizaje.

Muchas veces los ambientes académicos a la hora de impartir clases no son los adecuados para que el estudiante y docente se desenvuelvan de la mejor manera sus actividades académicas.

En algunas aulas se puede evidenciar una escasa motivación activa por parte de los docentes, por lo cual los estudiantes han perdido interés por las clases, por esta razón se debe tomar en cuenta todos los instrumentos y factores que intervienen o están presentes en el medio académico, especialmente lo tecnológico.

Otro factor que afecta el rendimiento académico de los estudiantes es la falta de reforzamiento práctico didáctico en sus hogares, esto se debe a que no cuentan con un computador propio, puesto que la computación es una materia que se la aprende con la práctica diaria no solo con teoría.

A través del problema de Investigación acerca del estudio de los factores que incide al escaso desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la asignatura de Computación en el Primer Año de Administración de Sistemas del Colegio Técnico “Valle del Chota”, se optará por analizar y establecer una propuesta el cual ayudará a incrementar el interés y el rendimiento Académico de los estudiantes del mencionado curso.

Todas las instituciones educativas, buscan mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en cada una de las asignaturas, pero en muchas de ellas hay desconocimiento de los recursos tecnológicos y motivacionales, en vista que los maestros siguen con una educación tradicional y poco significativa.

En la actualidad se reconoce como ámbito lo que sucede en nuestras aulas siempre demandando estrategias metodológicas precisas destinadas a registrar indicios claros sobre el aprendizaje sin encontrar en este terreno de desarrollo de una gran variedad de herramientas e instrumentos que lleguen con una tendencia de reiterar su uso y adecuación para los diferentes propósitos evaluativos, siendo el objetivo principal el rendimiento académico de la comunidad educativa.

1.3 Formulación del Problema

¿Cómo incide el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la asignatura de computación en el primer año de administración de sistemas del Colegio Técnico “Valle del Chota”.?

1.4 Delimitación Del Problema

1.4.1 Unidad de Observación

La presente investigación se realizó tomando en cuenta a los estudiantes y docentes del Primer Año de Administración de Sistemas del Colegio Técnico “Valle del Chota”.

1.4.2 Delimitación Espacial

La investigación se realizó en el Primer Año de Administración de Sistemas del Colegio Técnico “Valle del Chota” ubicado en la comunidad de Carpuela, Provincia de Imbabura.

1.4.3 Delimitación Temporal

La investigación se realizó en el periodo lectivo 2012- 2013

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Desarrollar la creatividad en el aprendizaje de la Asignatura de Computación de los estudiantes del Primer Año de administración de sistemas del Colegio Técnico “Valle del Chota”.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar la realidad de la institución y los conocimientos de los estudiantes.
- Fundamentar una propuesta que permita desarrollar la creatividad en el aprendizaje de la asignatura de Computación.
- Difundir la propuesta establecida a fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

1.6 Justificación

Siendo el docente formador de juventudes, con bases y miras hacia el futuro encaminados por los nuevos estándares tecnológicos de educación entonces la tarea del docente por lo tanto será lograr estudiantes que se desenvuelvan en un ambiente de enseñanza aprendizaje acorde a los avances tecnológicos, utilizando modelos pedagógicos adecuados.

La presente investigación se justifica de acuerdo a las necesidades de los estudiantes por fortalecer sus conocimientos creativos en un entorno acorde a los avances tecnológicos, lo cual permitirá desarrollar las habilidades creativas de cada uno de los estudiantes, para lograr este propósito se presentará una propuesta que ayude a desarrollar la creatividad y mejorar el rendimiento académico en la materia de computación de los estudiantes del Primer Año de Administración de Sistemas del Colegio Técnico “Valle del Chota”, porque al utilizar el método de observación se ha constatado que en la Institución no existe un modelo o técnicas pedagógicas adecuadas, las cuáles no generan un ambiente adecuado para la enseñanza aprendizaje dentro de las aulas.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

Hernández, R. (1996). Metodología de la investigación. México. Las bases teóricas constituyen el corazón del trabajo de investigación, pues es sobre este que se construye todo el trabajo. Una buena base teórica formará la plataforma sobre la cual se construye el análisis de los resultados obtenidos en el trabajo, sin ella no se puede analizar los resultados. La base teórica presenta una estructura sobre la cual se diseña el estudio, sin esta no se sabe cuáles elementos se pueden tomar en cuenta, y cuáles no. Sin una buena base teórica todo instrumento diseñado o seleccionado, o técnica empleada en el estudio, carecerá de validez.

“Un fundamento teórico quiere decir, que se debe explicar con nuestras palabras, y con otros conceptos, alguna terminología, algún principio, ley, o cualquier texto o expresión teórica que se haya dado... siempre basándonos en ideas concretas”.

La fundamentación Teórica permitió a la investigación desarrollarse de manera científica y crítica, tomando como referencia conocimientos previos e investigaciones bibliográficas especializadas.

2.2 Fundamentación Social

“Desde que el hombre apareció en la tierra han existido los conflictos, y estos se producen cuando la relación existente entre dos o más partes es afectada o se pone en cuestionamiento un interés o valor que refleja competencia entre sí”.

“En la interrelación obtenida entre estudiantes y la comunidad, llevada a cabo mediante encuentros, asambleas, talleres y entrevistas, permitió identificar la realidad de ciertos conflictos y analizar la problemática socio-jurídica, para así buscar las factibles soluciones a través de las indicaciones teóricas-prácticas respaldadas con las unidades curriculares estudiadas en la UBV, lo cual se ha permitido previo procedimiento investigativo en concordancia con los conocimientos obtenidos en clase, como fundamento para alcanzar una visión propia de justicia social, a fin de que la comunidad tenga el papel protagónico para obtener un verdadero estado democrático social de derecho y de justicia y así encontrar la mayor suma de felicidad posible”.

“En este caso se encontró con grupos que están en desacuerdo con la actuación del Consejo Comunal, unos porque creen que no se les toman en cuenta, otros por su filiación política. Esto trae como consecuencia, tensión entre las partes a tal nivel que les impide una relación armoniosa, generando descontento, desconfianza, frustración, temores, deseos de agresión, entre otros”.

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Fundamentaci%C3%B3nSocial/2761900.html>

La Fundamentación Social permitió analizar el comportamiento y los factores disciplinarios dentro la comunidad educativa con el afán de mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes, docentes y padres de familia de la institución, permitiendo trabajar en consenso con miras a un nuevo sistema de trabajo.

2.3 Fundamentación Filosófica

ROSMINI (1865). Si se distingue que una cosa es la "luz" de la mente y otra la mente que razona, entenderá que el razonar es

obra del hombre que aplica el ser ideal al ser real, es decir, es búsqueda humana que implica una responsabilidad totalmente personal sobre el éxito de la investigación. Y si recordamos que el realismo, la idealidad y el moralismo son las constantes esenciales en la historia del pensamiento, podremos establecer como fundamentos filosóficos, los siguientes.

El hombre: Que, a la vez y simultáneamente, es un ser sensitivo e inteligente. En 1865 Rosmini afirmó: "cuando el hombre percibe el objeto, inmediatamente lo conoce tal cual es: éste es un acto de simple conocimiento. Pero cuando él dirige una mirada a este objeto ya percibido se dice a sí mismo:

"Sí, es tal, tiene tal valor", entonces reconoce lo que primeramente conocía con un acto necesario y pasivo, luego se lo ratifica y reafirma con un acto voluntario y activo; este es el acto de la conciencia refleja". Por ello recomendó: " En tu obrar sigue la luz de la razón" (Filosofía del derecho).

ROSMINI en Nuovo Saggio sull, origine delle idee, (1833). La percepción intelectual: "los censistas confundieron la percepción intelectual con la sensación. Sabemos que las sensaciones no nos permiten percibir cómo es la cosa en sí, sino únicamente en relación con nosotros; pues, "sensación" no significa otra cosa que modificación nuestra".

La idea del ser: "es "la capacidad de captar el ser" donde quiera que esté, es "la luz de la razón" propio del hombre y quien aplica al material que le ofrece su experiencia de la realidad; es la forma del conocimiento, es decir, el elemento constante que forma parte de todas nuestras cogniciones".

REALE, Giovanni (1992). Por tanto, la idea del ser o "ser ideal", es la forma de la mente y la luz de la razón. Entonces, todo conocimiento es la síntesis de dos elementos: la forma (que es

la Idea del ser, indeterminado) y la materia (ofrecida por la experiencia sensible, que traza las determinaciones del ser). Pero, al preguntarse: ¿Cómo es que todos los hombres conocen la idea del ser, desde que nacen? Agustín de Hipona, san Buenaventura, Rosmini, entre otros, respondieron que, por disposición eterna de Dios y con carácter innato, todos los hombres poseen aquella idea de ser que actúa como fundamento de sus conocimientos específicos.

La realidad: “la realidad es conocida por el ser ideal (no producida, como decía Hegel). Pensar el ser en un modo universal, quiere decir pensar aquella cualidad que es común a todas las cosas, sin prestar la mínima atención a las demás cualidades genéricas, específicas o propias. Los modos fundamentales del ser son: el ideal, el real y el moral. Un árbol realmente existente es el ser real; un árbol pensado es el ser ideal; pero ambos están relacionados, porque el ser ideal es el medio para conocer el ser real”.

Naturaleza y persona humana: “Para formar a la persona humana no basta la existencia real, ni tampoco la inteligencia; la persona es “un individuo sustancial inteligente, en cuanto contiene un principio activo, supremo e incommunicable”. Entonces, la persona es el valor básico en el cual giran las consideraciones sobre la filosofía y la pedagogía. Este principio inteligente es su alma; pues se requiere una voluntad que organice todas las actividades del hombre”.

“La naturaleza es el conjunto de estas actividades; la persona es el principio directivo de ellas: “no se da ser completo, sino es personal”. La persona del hombre es el derecho subsistente”.

“La libertad de la persona es el principio formal de todos los derechos que luego se especifican y determinan mediante el concepto de propiedad. Para mejorar la naturaleza humana, basta con perfeccionar alguna de sus actividades (sentimiento, fantasía, inteligencia). Para mejorar la persona, es exigente perfeccionar la voluntad y su libre

capacidad para decidir la realización del bien. A partir de los conceptos de persona y de justicia (dar a cada hombre lo que le es debido) se desarrolla la doctrina del derecho y la política”.

Esta fundamentación ayudara al estudiante y al docente a fomentar un pensamiento crítico no destructivo, buscando solucionar algunos de los problemas de estudio respetando las ideologías de cada uno de los miembros de la comunidad educativa.

2.4 Fundamentación Psicológica

Villarroel J, (1995) (Pág. 116). El aprendizaje en función de las experiencias información impresiones actitudes e ideas de una persona y de la forma como esta las integra organiza y reorganiza. Es decir el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos o de la comprensión, debido tanto a la reorganización de experiencias pasadas en cuanto a la información nueva que se va adquiriendo cuando una persona aprende, sus esquemas mentales, sus reacciones emotivas y motoras entran en juego para captar un conocimiento, procesarlo y asimilarlo.

La Fundamentación Psicológica ayudó a comprender la situación emocional del estudiante como del docente, exponiendo sus puntos de vista acerca del proyecto en marcha para tomar como conclusión los beneficios y problemas que abarca el bajo rendimiento académico y cuál es el más incidente.

2.5 Fundamentación Pedagógica

“Según lo indicado, el principio de la interioridad del saber (fundado en la doctrina del conocimiento inicial del ser) no repudia el método objetivo, mientras la libertad del educando y la autodidáctica no desestimen la positiva acción del educador y la utilidad de la he tero didáctica”.

“En sustancia, la metódica educativa no debe sustentarse en un principio sólo, sino en cuatro”:

1º Entregar a los escolares el más variado saber en forma lógica y asimilable; **2º** Hacerlo con amor, sin contrastar las actitudes e intereses particulares de los educados; **3º** Ordenar la enseñanza en armonía y unidad; y **4º** Educar al hombre en la verdad y la justicia, a través del intelecto y del corazón.

AGUILERA, A. (2005). Por tanto, el verdadero humanismo (en educadores y pedagogos) debe poseer vivo el sentido de la necesidad de injertar la visión cristiana de la vida en el tronco de la virtud griega, lo que precisamente implica la búsqueda de una educación personal con una impronta profundamente moral y nítidamente religiosa.

La pedagogía es una rama de la cual se responsabiliza el porvenir de la sociedad y por ende del ser humano, para esto se toma en cuenta la metodología de estudio que se está aplicando en los últimos tiempos a cada materia pero siempre destacando a la Computación, para mirar las falencias y tratar de buscar una solución adecuada.

2.6 Creatividad

“La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. La actividad creativa debe ser intencionada y apuntar a un objetivo. En su materialización puede adoptar, entre otras, forma artística, literaria o científica, si bien, no es privativa de ningún área en particular. La creatividad es el principio básico para el mejoramiento de la inteligencia personal y del progreso de la sociedad y es también, una de las estrategias fundamentales de la evolución natural. Es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se

caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta”.

“Creatividad es la producción de una idea, un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros durante algún periodo”.

“Todos nacemos con una capacidad creativa que luego puede ser estimulada o no. Como todas las capacidades humanas, la creatividad puede ser desarrollada y mejorada. Así, existen muchas técnicas para aumentar y desarrollar la capacidad creativa. Una de las más interesantes es la conocida como mapas mentales”.

<http://www.psicologia-positiva.com/creatividad.html>

La Creatividad es el desarrollo intelectual llevando al ser humano a descubrir nuevas estrategias y actividades, permitiendo así innovar las tendencias que requiere la actualidad.

2.7 Aprendizaje

“El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la pedagogía”.

2.7.1 El aprendizaje se Define

HILGARD, Ernest. Es el proceso mediante el cual se origina o se modifica una actividad respondiendo a una situación siempre que los cambios no puedan ser atribuidos al crecimiento o al estado temporal del organismo (como la fatiga o bajo el efecto de las drogas).

2.7.2 Aprendizaje Humano

RANGEL, Marisol (2010). El juego es necesario para el desarrollo y aprendizaje de los niños. El aprendizaje humano consiste en adquirir, procesar, comprender y, finalmente, aplicar una información que nos ha sido «enseñada», es decir, cuando aprendemos nos adaptamos a las exigencias que los contextos nos demandan.

“El aprendizaje requiere un cambio relativamente estable de la conducta del individuo. Este cambio es producido tras asociaciones entre estímulo y respuesta”.

Rangel, Marisol (2010). En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas evolutivas, consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. De modo que, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades.

El aprendizaje humano se refiere a la adquisición de conocimientos nuevos para luego ser aplicados en los campos que se desenvuelva el individuo mejorando el entorno, cada día el ser humano va aprendiendo cosas innovadoras.

2.7.3 Tipos de Aprendizaje

“La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía”:

Pozo, J. I. *Aprendices y maestros*. Alianza. Madrid, 1996.
Aprendizaje receptivo: en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada. **Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo. **Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con

sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados. Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas. Aprendizaje observacional: tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo. Aprendizaje latente: aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

2.7.4 Teorías de Aprendizaje

E. Woolfolk, Anita (1999). Psicología Educativa. Prentice Hall Hispanoamérica, S.A. El aprendizaje y las teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento han tenido durante este último siglo un enorme desarrollo debido fundamentalmente a los avances de la psicología y de las teorías instruccionales, que han tratado de sistematizar los mecanismos asociados a los procesos mentales que hacen posible el aprendizaje. Existen diversas teorías del aprendizaje, cada una de ellas analiza desde una perspectiva particular el proceso. Algunas de las más difundidas son: Pág. 134,247.

2.7.4.1 Teorías Conductistas

- “Condicionamiento clásico. Desde la perspectiva de I. Pávlov, a principios del siglo XX, propuso un tipo de aprendizaje en el cual un estímulo neutro (tipo de estímulo que antes del condicionamiento, no genera en forma natural la respuesta que nos interesa) genera una respuesta después de que se asocia con un estímulo que provoca de forma natural esa respuesta. Cuando se completa el condicionamiento, el antes estímulo neutro procede a ser un estímulo condicionado que provoca la respuesta condicionada”.
- “Conductismo. Desde la perspectiva conductista, formulada por B.F. Skinner (Condicionamiento operante) hacia mediados del siglo XX y que arranca de los estudios psicológicos de Pávlov sobre Condicionamiento clásico y de los trabajos de Thorndike

(Condicionamiento instrumental) sobre el esfuerzo, intenta explicar el aprendizaje a partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos. Fueron los iniciadores en el estudio del comportamiento animal, posteriormente relacionado con el humano. El conductismo establece que el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función a los cambios del entorno. Según esta teoría, el aprendizaje es el resultado de la asociación de estímulos y respuestas”.

- “Reforzamiento. B.F. Skinner propuso para el aprendizaje repetitivo un tipo de reforzamiento, mediante el cual un estímulo aumentaba la probabilidad de que se repita un determinado comportamiento anterior. Desde la perspectiva de Skinner, existen diversos reforzadores que actúan en todos los seres humanos de forma variada para inducir a la repetitividad de un comportamiento deseado. Entre ellos podemos destacar: los bonos, los juguetes y las buenas calificaciones sirven como reforzadores muy útiles. Por otra parte, no todos los reforzadores sirven de manera igual y significativa en todas las personas, puede haber un tipo de reforzador que no propicie el mismo índice de repetitividad de una conducta, incluso, puede cesarla por completo”.

E.Woolfolk, Anita(1999)Psicología educativa .Prentice Hall Hispanoamérica, S.A. Páginas.(134,247).

2.7.4.2 Teorías Cognitivas

- “Aprendizaje por descubrimiento. La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad”.
- “Aprendizaje significativo (D. Ausubel, J. Novak) postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los

nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes”.

- “Cognitivismo. La psicología cognitivista (Merrill, Gagné...), basada en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, aparece en la década de los sesenta y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje”.
- “Constructivismo. Jean Piaget propone que para el aprendizaje es necesario un desfase óptimo entre los esquemas que el alumno ya posee y el nuevo conocimiento que se propone. "Cuando el objeto de conocimiento está alejado de los esquemas que dispone el sujeto, este no podrá atribuirle significación alguna y el proceso de enseñanza/aprendizaje será incapaz de desembocar". Sin embargo, si el conocimiento no presenta resistencias, el alumno lo podrá agregar a sus esquemas con un grado de motivación y el proceso de enseñanza/aprendizaje se lograra correctamente”. E. Woolfolk, Anita(1999)Psicología educativa .Prentice Hall Hispanoamérica, S.A. Páginas.(134,247)

2.7.4.3 Teoría de Jean Piaget

“PIAGET elabora un modelo que constituye a su vez una de las partes más conocidas y controvertidas de su teoría. PIAGET cree que los organismos humanos comparten dos "funciones invariantes": organización y adaptación. La mente humana, de acuerdo con PIAGET, también opera en términos de estas dos funciones no cambiantes. Sus procesos

psicológicos están muy organizados en sistemas coherentes y éstos sistemas están preparados para adaptarse a los estímulos cambiantes del entorno”.

“Socio-constructivismo. Basado en muchas de las ideas de Vygotsky, considera también los aprendizajes como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. El aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad”. Piaget. Aportaciones del padre de la Psicología Genética. 2000-2004.

2.7.4.4 Teoría del Procesamiento de la Información

- “Teoría del procesamiento de la información. La teoría del procesamiento de la información, influida por los estudios cibernéticos de los años cincuenta y sesenta, presenta una explicación sobre los procesos internos que se producen durante el aprendizaje”.
- “Conectivismo. Pertenece a la era digital, ha sido desarrollada por George Siemens que se ha basado en el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos”.

2.8 Correo Electrónico

“El correo electrónico (también conocido como e-mail, un término inglés derivado de electronic mail) es un servicio que permite el intercambio de mensajes a través de sistemas de comunicación electrónicos. El concepto se utiliza principalmente para denominar al sistema que brinda este servicio vía Internet mediante el protocolo SMTP (Simple Mail Transfer

Protocol), pero también permite nombrar a otros sistemas similares que utilicen distintas tecnologías. Los mensajes de correo electrónico posibilitan el envío, además de texto, de cualquier tipo de documento digital (imágenes, videos, audios, etc.)”.

“El funcionamiento del correo electrónico es similar al del correo postal. Ambos permiten enviar y recibir mensajes, que llegan a destino gracias a la existencia de una dirección. El correo electrónico también tiene sus propios buzones: son los servidores que guardan temporalmente los mensajes hasta que el destinatario los revisa”.

“El estadounidense Ray Tomlinson fue quien incorporó el arroba (@) a las direcciones de correo electrónico, con la intención de separar el nombre del usuario y el servidor en el que se aloja la casilla de correo. La explicación es sencilla: @, en inglés, se pronuncia at y significa “en”. Por ejemplo: carlos@servidor.com se lee Carlos at servidor.com (o sea, Carlos en servidor.com)”.

“El servicio de correo electrónico se ofrece bajo dos modalidades: el conocido como correo web o web mail, donde los mensajes se envían y reciben a través de una página web diseñada especialmente para ello; y el servicio mediante un cliente de correo electrónico, que es un programa que permite gestionar los mensajes recibidos y redactar nuevos”.<http://definicion.de/correo-electronico/>

El correo electrónico es un medio de comunicación digital en línea, permite enviar y recibir correos a gran rapidez.

2.9 Redes Sociales

“Son sitios web que ofrecen servicios y funcionalidades de comunicación diversos para mantener en contacto a los usuarios de la

red. Se basan en un software especial que integra numerosas funciones individuales: blogs, wikis, foros, chat, mensajería, etc. en una misma interfaz y que proporciona la conectividad entre los diversos usuarios de la red”.

- Son redes de relaciones personales, también llamadas comunidades, que proporcionan sociabilidad, apoyo, información y un sentido de pertenencia e identidad social.
- Son grupos de personas con algunos intereses similares, que se comunican a través de proyectos.
- Existe un cierto sentido de pertenencia a un grupo con una cultura común: se comparten unos valores, unas normas y un lenguaje en un clima de confianza.
- Se utilizan las mismas infraestructuras telemáticas, generalmente basadas en los servicios de software social, que permite comunicaciones de uno a todos y de uno a uno.
- Algunos de sus miembros realizan actividades para el mantenimiento del grupo.
- Se realizan actividades que propician interacciones entre los integrantes que proporcionan ayuda emotiva y cognitiva

<http://es.scribd.com/doc/24658747/Redes-sociales-definicion>

Las redes sociales es una herramienta que nos permite comunicarnos con diferentes personas en línea desde cualquier lugar del mundo y acceder a información de las comunidades sociales que están en red.

2.10 Bitácora electrónica (Blog)

“Blog es una bitácora electrónica o sitio web en donde se recopilan o vacían textos y/o artículos de manera cronológica”.

“Estos artículos también llamados post, pueden ser escritos por el mismo autor del blog o por diferentes autores, y estos textos pueden ser modificados o incluso eliminados por el dueño en cualquier momento. Cabe señalar que cuando ingresamos a un sitio de estos, siempre se muestra primero el post con la fecha más reciente”.

“En un blog se puede hablar o comentar de lo que sea, cualquier tema que te guste o domines, puedes incluirlo en él”.

2.10.1 Tipos de Blogs

“En el universo de Internet podemos encontrar dos tipos generales de blogs”:

Personales: son todos aquellos blogs que surgen de la iniciativa individual o colectiva, pero que no gozan del cobijo o respaldo de grandes instituciones.

Corporativos: son blogs creados por empresas e instituciones, con el fin de servir como una alternativa de comunicación y de diversificación de entrega de contenido y servicio a sus usuarios o clientes.

<http://webxiss.blogspot.com/2009/10/blog-definicion-de-la-bitacora.html>

Blog o bitácora electrónica es otra herramienta de comunicación social en la cual los usuarios escriben sus actividades diarias o también se puede publicar spots publicitarios.

2.11 Navegador de Internet

“El latín *navigātor*, navegador es un adjetivo que hace referencia a aquel o aquello que navega. Navegar, por otra parte, es un verbo que señala a la acción de viajar en una embarcación o desplazarse a través de una red informática”.

“En el ámbito de la tecnología, un navegador o navegador web es un programa informático que permite visualizar la información contenida en una página web, ya sea alojada en Internet o en un servidor local”.

“El navegador está en condiciones de interpretar los códigos de programación (por lo general, el lenguaje HTML) de la página y presentar el contenido en pantalla de modo tal que el usuario pueda interactuar con la información y navegar hacia otras páginas a través de enlaces (también conocidos como hipervínculos o links). Los navegadores más populares son Internet Explorer y Mozilla Firefox”.

<http://definicion.de/navegador/>

Navegador de Internet, es una herramienta informática que permite buscar información e interactuar de una página a otra a través de enlaces internos y externos.

2.12 Posicionamiento Teórico Personal.

Cada época histórica y cultural ha generado una forma de educación según el tipo de ser humano buscado, el hombre educativo es sustancialmente humano que ha dado sentido a la vida y orienta a la historia de la humanidad. Cuando aparece un sentimiento creciente acerca del mal funcionamiento del sistema vigente nacen innovadores

modelos educativos, la necesidad de convertir los conocimientos creados en acciones y trasladar la teoría a la práctica.

Las innovaciones pedagógicas resultan de las deficiencias anteriores, las cuales no permiten un buen desarrollo social y de conocimientos, investigando métodos tecnológicos propicios a la nueva era.

Este trabajo de investigación se orientará mediante la teoría del Socio-constructivismo, basado en muchas de las ideas de Vygotsky, considerando los métodos antes usados de enseñanza como un proceso personal para la elaboración de nuevos conocimientos pedagógicos (actividad instrumental) y aplicarlos en las aulas, tomando en cuenta los factores tecnológicos que día a día van innovando cada uno de los campos social, laborales y académicos.

El presente proyecto se basa en la Teoría Cognoscitiva, que explica, que el aprendizaje es un cambio permanente de conocimientos y comprensión, debido tanto a la reorganización de experiencias pasadas como de información nueva que se va adquiriendo.

2.13 Glosario de Términos

Armonía.- Correspondencia adecuada entre las partes de un todo, que hace que este resulte agradable.

Asignatura.- (del latín assignatus) son las materias que forman una carrera o un plan de estudios, y que ese dictan en los centros educativos. Algunos ejemplos de asignatura son: Dibujo, Matemática, Lenguaje, entre otros.

Autodesarrollo.- Hace referencia al compromiso de una persona para pensar y decidir por sí misma. Eso explica la adquisición de nuevas

habilidades y la repetición de acciones para mejorar los hábitos y las competencias personales.

Autonomía.- Libertad en la toma de decisiones.

Autoridad.- Capacidad que tiene una persona para influir sobre un grupo.

Conducta.- Como se comporta la persona en su medio.

Conductista.- Doctrina psicológica que se basa en el estudio de las manifestaciones externas de la conducta.

Conocimiento.- Es un conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje (a posteriori), o a través de la introspección (a priori). En el sentido más amplio del término, se trata de la posesión de múltiples datos interrelacionados que, al ser tomado por sí solos poseen un menor valor cuantitativo.

Contexto.- Situación o conjunto de circunstancias en que se halla algo especial o un hecho.

Correctivo.- Acción encaminada a mejorar una conducta determinada.

Currículum.- Permite referirse a un conjunto de experiencias de un sujeto, entre ellas las laborales, las educacionales y las vivenciales. El currículum resulta un requisito casi ineludible a la hora de presentarse para solicitar un empleo.

Creatividad.- capacidad de inventar algo nuevo, de relacionar algo conocido de forma innovadora o de apartarse de los esquemas de pensamiento y conducta habituales.

Destreza.- Habilidad con que se hace una cosa, cualidad de diestro o hábil.

Disciplina.- Observación y acatamiento de la norma.

Diversidad.- Diferente que no es igual, de distinta naturaleza, especie.

Ergonomía.- Proviene de un vocablo griego y hace referencia al estudio de los datos biológicos y tecnológicos que permite la adaptación entre el hombre y las máquinas y los objetos.

Estímulo.- Incentivo físico o psicológico.

Estudiante.- Es la palabra que permite referirse a quienes se dedican a la aprehensión puesta en práctica y lectura de conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte. Es usual que un estudiante se encuentre matriculado en un programa formal de estudios, aunque también pueda dedicarse a la búsqueda de conocimientos de manera autónoma o informal.

Libertad.- facultad de obrar respetando a los demás.

Lineamiento.- Es una tendencia, una dirección o un rasgo característico de algo. Por lo tanto, un lineamiento es también una explicación o una declaración de principios.

Metodología.- Procedimiento que se usa para hacer algo, modo ordenado de actuar, libro que recoja las reglas y los ejercicios para enseñar o aprender algo.

Modelo Pedagógico.- Paradigma o plan que puede utilizarse para dar forma a un currículo, para seleccionar materiales de instrucción y para guiar las actividades del docente.

Perseverancia.- Mantenerse constante en una actitud, una opinión o en una acción, permanecer una cosa por largo tiempo o de manera permanente en un determinado estado o circunstancia.

Propedéutico.- Enseñanza preparatoria para el estudio de una disciplina.

Propuesta.- De proponer, exponer a alguien para que lo acepten.

Rendimiento.- Es una proporción entre el resultado obtenido y los medios que se utilizan. Se trata del producto o la utilidad que rinde alguien o algo. Aplicando a una persona. Cabe destacar que el concepto de rendimiento se encuentra vinculado al de afectividad o de eficiencia. La efectividad mide la capacidad de alcanzar un efecto deseado. La eficiencia, por su parte, hace referencia la capacidad de alcanzar dicho efecto con la menor cantidad de recursos posibles.

Respeto.- Sentimiento que se tiene hacia alguien o algo y que hace que se les trate con atención y cuidado, y que se les reconozcan un numerito o valor especial.

Responsabilidad.- Capacidad para demostrar que uno ha hecho lo que dijo que haría.

Valores.- Conjunto de comportamientos asumidos frente al entorno.

Vulnerables.- Puede ser dañado o herido.

2.14 Interrogantes de la Investigación

¿Cuál es la incidencia de la creatividad en los agentes educativos?

En las instituciones la mayoría de docentes utilizan métodos educativos que se adaptan a la nueva reforma curricular pero sin embargo muchos de estos métodos no son suficientemente actualizados tecnológicamente, la creatividad de los estudiantes es desarrollada con bajos estándares didácticos por lo cual se debe adoptar el uso de materiales digitales para el proceso enseñanza-aprendizaje.

¿Qué tipo de estrategias estimulan la creatividad?

- ❖ Una estrategia es estimular el aprendizaje como un juego que va innovando con el paso de los tiempos.
- ❖ Las estrategias más útiles y no difíciles de aplicar pueden ser fomentar en el ambiente del aula buen humor, implementar juegos, la escritura creativa, la lectura creativa, la visualización, entre otros.
- ❖ Los docentes para desarrollar la creatividad de los educandos deben primeramente desarrollar y fomentar una actitud docente distinta a la tradicional, creativa, activa y personalizada. Necesariamente aprender a valorar la curiosidad, la capacidad de admirarse y extrañarse.

¿Cuál sería el factor que más afecta al desarrollo creativo de aprendizaje en la materia de Computación?

El factor que más afecta al desarrollo creativo de los estudiantes en la materia de Computación es la falta de materiales de guía didáctica tecnológicamente actualizados, al ser la Computación una materia con bases digitales debe ir de la mano con las nuevas tendencias de guía educativa y no dictarla como las demás materias tradicionales.

¿Qué estrategias de enseñanza aprendizaje son las más adecuadas para desarrollar la creatividad de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico?

- Adaptar en las horas de clases guías o cuadernos digitales actualizados, no solo para la materia de Computación sino también para todas las materias.
- Clases dirigidas en línea o en red, con el uso de TIC en el aula.
- Utilización de materiales y equipos didácticos digitales para la impartición de la materia y exposiciones por parte de los estudiantes

2.15 Matriz Categorical

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN EL PRIMER AÑO BACHILLERATO DE ADMINISTRACION DE SISTEMAS DEL COLEGIO TÉCNICO “VALLE DEL CHOTA” UBICADO EN LA COMUNIDAD DE CARPUELA PERTENECIENTE A LA PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL PERIODO 2012 – 2013.

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSION	INDICADORES
CREATIVIDAD	Desarrollo de la creatividad	Creatividad	Tipo de aprendizaje Eficiencia Rendimiento Aptitud Actitud
		Desarrollo	Conocimientos Calidad Currículum Psicopedagógico
		Estudiante	Autodesarrollo Lineamiento
COMPUTACIÓN	Tecnología	Aprendizaje	Actualiza los conocimientos. sistema en equilibrio. predispone a aprender.
		Enseñanza	Despierta el interés. Crea un ambiente académico armónico.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

3.1.1. Proyecto Factible

Esta investigación es factible ya que ha permitido recopilar datos de una manera exacta tomando como referencia las necesidades y expectativas por mantener un excelente ambiente de estudio basado en la nueva didáctica tecnológica.

3.1.2. Documental.

La investigación documental, permitió la revisión y análisis de documentos, acuerdos ministeriales, artículos, textos, información personal, entre otros, concernientes a poner en práctica el desarrollo de las nuevas tecnologías, valores humanos que contribuyan a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de computación.

3.1.3. De campo

Este tipo de investigación permitió diagnosticar los motivos del bajo rendimiento de los estudiantes.

Los profesores Tutores de cada una de las aulas, informaron que el bajo rendimiento académico de los estudiantes se debe a la falta de compromiso y apoyo de padres de familia, estudiantes y docentes.

3.2 Métodos

3.2.1 Método de Observación

A través del método de observación se pudo constatar que la Institución no cuenta con materiales adecuados, para crear un ambiente académico de enseñanza aprendizaje propicio a las nuevas exigencias tecnológicas.

3.2.2 Método Científico

El método científico tuvo como fin descubrir el conocimiento ya que permite estudiar la relación entre la teoría y la práctica, este método se lo aplicó en el estudio de los diferentes temas en la procura de solucionar los problemas de rendimiento académico.

3.2.3 Método Inductivo – Deductivo

Al concluir que cuando existe abundancia de productos el precio bajo esto explica las conductas particulares. Estas observaciones Explican la ley de la oferta y demanda aplicando el método inductivo-deductivo.

3.2.4 Método Estadístico

El método estadístico se lo empleó en el registro de datos en forma estadística, tanto estudiantes, padres de familia y profesores pues de esta manera se llegó a las conclusiones y tomar decisiones adecuadas destinadas a la solución del problema.

3.3 Técnicas e Instrumentos

3.3.1 Encuesta

La Técnica de la encuesta se utilizó para recolectar datos e información de las necesidades y expectativas en el ámbito académico dentro del proceso enseñanza – aprendizaje lo cual permitirá mejorar el rendimiento académico en la asignatura de computación, está dirigida a profesores y estudiantes para dar solución al problema planteado.

3.4 Población

La presente investigación se realizó en el Colegio Técnico “Valle del Chota” con los 21 estudiantes del primer año de Administración de Sistemas. EL colegio se encuentra ubicado en la Comunidad de Carpuela perteneciente a la provincia de Imbabura.

POBLACIÓN INVESTIGADA COLEGIO TÉCNICO VALLE CHOTA	
Estudiantes	21
Docentes	1
Total de población	22

CAPÍTULO IV

4.- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1 ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTE DEL COLEGIO “TÉCNICO VALLE DEL CHOTA”

1.- ¿Usted se considera una persona creativa?

Tabla 1

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Si	1	100%
No	0	0%
TOTAL	1	100%



Figura 1

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico “Valle del Chota”
INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: El 100.00% de la población docente encuestada se considera una persona creativa con ideas originales para encontrar solución a cualquier problema la persona creativa esta alerta a un nuevo y tiene capacidad de hacer combinaciones y crear síntesis originales.

2.- ¿A sus estudiantes les plantea preguntas abiertas para que ellos encuentren respuestas?

Tabla 2

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Siempre	0	0%
Casi Siempre	1	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	1	100%

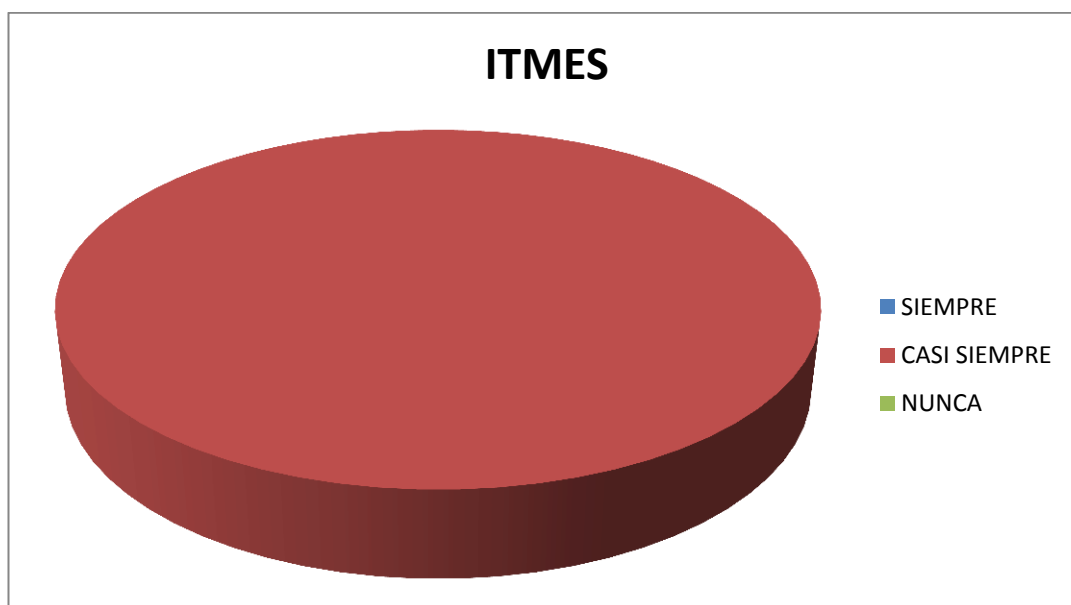


Figura 2

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"
 INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: El 100.00% de la población docente encuestada respondió que casi siempre les plantea preguntas abiertas a los estudiantes para que ellos mismos encuentren las alternativas de solución aprovechando su potencial y energía para vivir y crear y dar un sentido a la vida.

3.- ¿Enseña a sus estudiantes los fundamentos de los contenidos dando cabida al aprendizaje autónomo?

Tabla 3

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Siempre	0	0%
Casi Siempre	1	100%
Nunca	0	0%
TOTAL	1	100%



Figura 3

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"
 INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: El 100.00% de la población docente encuestada manifestó que casi siempre enseña a sus estudiantes los fundamentos de los contenidos dando cabida al aprendizaje autónomo, el hecho de tomar iniciativa en el aprendizaje tiene más posibilidades de retener lo que aprende que el aprendiz pasivo.

4.- ¿Deja que sus estudiantes descubran por sí mismos, las respuestas a las preguntas que plantea?

Tabla 4

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Siempre	0	0%
Casi Siempre	0	0%
Nunca	1	100%
TOTAL	1	100%



Figura 4

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"
 INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: Lamentablemente el 100.00% de la población docente encuestada manifestó que nunca deja que sus estudiantes descubran por sí mismos, las respuestas a las preguntas que plantea limitando al estudiante en el desarrollo de su creatividad.

5.- ¿Cuáles de las siguientes actividades usted incluye para desarrollar su clase?

Tabla 5

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Trabajos grupales	0	0%
Dictado	0	0%
Organizadores gráficos	1	100%
Dinámicas	0	0%
Lectura comentada	0	0%
Exposición del docente	0	0%
TOTAL	1	100%

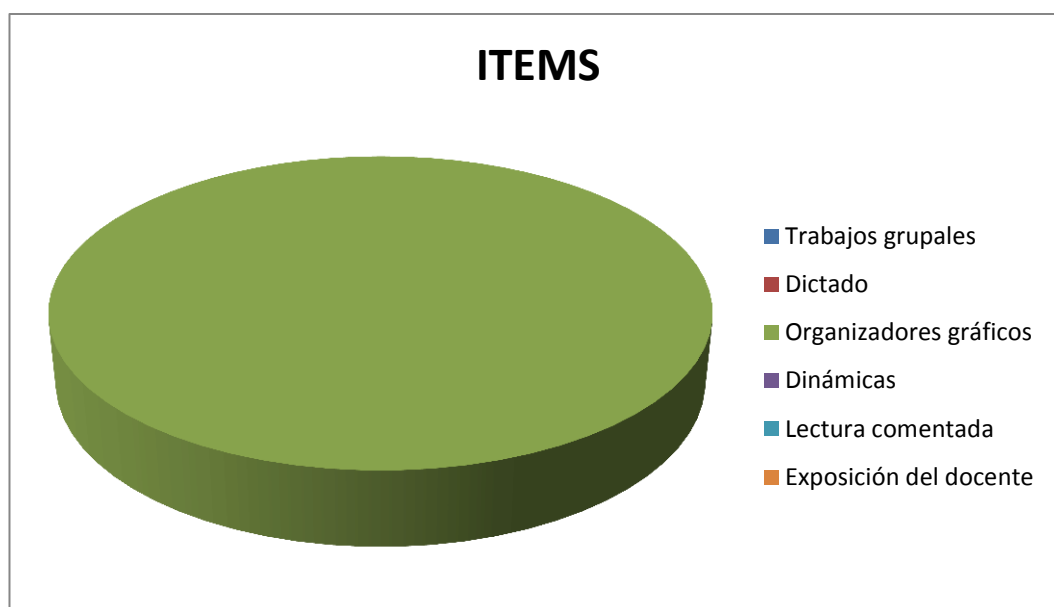


Figura 5

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"

INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: La única actividad que el docente utiliza al impartir sus clases son los organizadores gráficos limitando al estudiante al uso de otro tipo de herramientas que las tecnologías de comunicación e información ofrecen para desarrollar un aprendizaje significativo.

6.- ¿Señale tres actitudes que distinguen al estudiante creativo?

Tabla 6

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Curiosidad	1	33,33%
Originalidad	1	33,33%
Imaginación	1	33,33%
Dependencia	0	0%
Otros	0	0%
TOTAL	3	100%

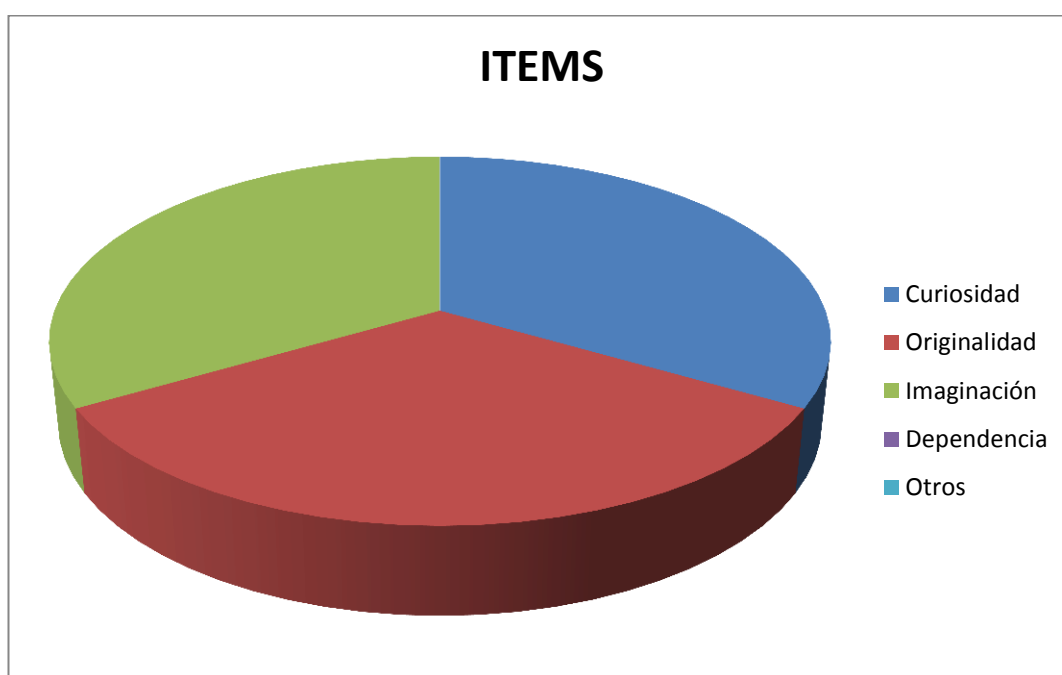


Figura 6

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"
 INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: Una de las características más comunes de las personas creativas es el deseo de confrontación asumir riesgos intelectuales, así como la perseverancia la curiosidad y lo inquisitivo que equivalen a estar abiertos a nuevas experiencias.

7.- ¿Qué elementos emplea para resolver un problema de la asignatura de computación?

Tabla 7

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Razona y piensa para elaborar conclusiones	1	100%
Relaciona la información con experiencias previas	0	0%
Se detiene analizar un problema antes de resolverlo	0	0%
Utiliza la imaginación	0	0%
TOTAL	1	100%

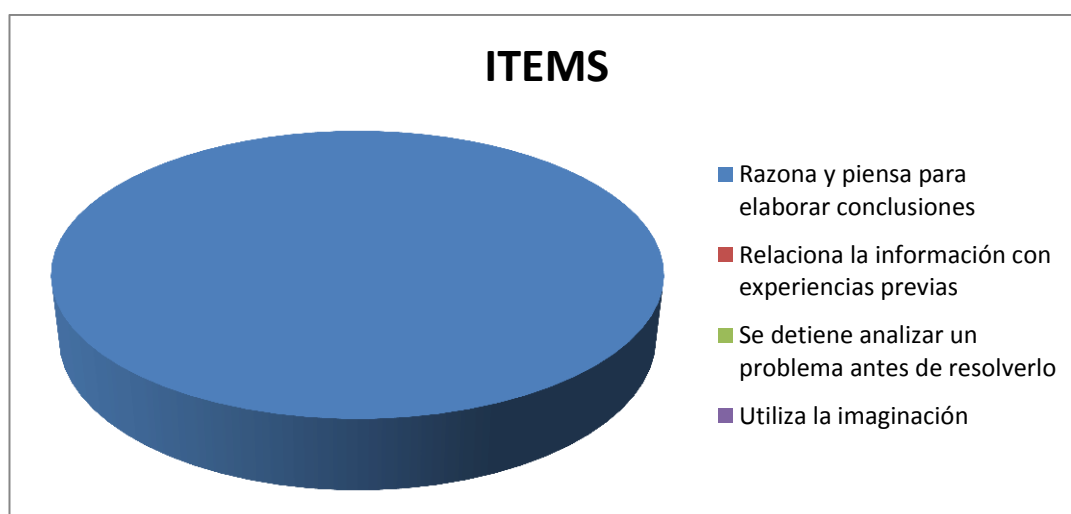


Figura 7

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"

INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: Para resolver un problema es necesario una adecuada representación de este, ya sea de manera interna o externa. Dicha representación permitirá que la persona interprete y comprenda el problema usando la motivación iniciativa y su experiencia en el tema.

8.- ¿En sus clases estimula el pensamiento reflexivo-crítico de los estudiantes?

Tabla 8

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Siempre	1	100%
Casi Siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	1	100%



Figura 8

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"
 INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: Al estimular al pensamiento reflexivo-crítico se permite que el estudiante ejerza su mente en una actividad juiciosa, ordenada, crítica y sintética el cual concluyen a la resolución de las dificultades que se les presente en el desarrollo de su creatividad.

9.- ¿Motiva a sus estudiantes para que pregunten todo lo que les interesa, aun cuando las preguntas que plantean parezcan irrelevantes?

Tabla 9

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Siempre	1	100%
Casi Siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	1	100%

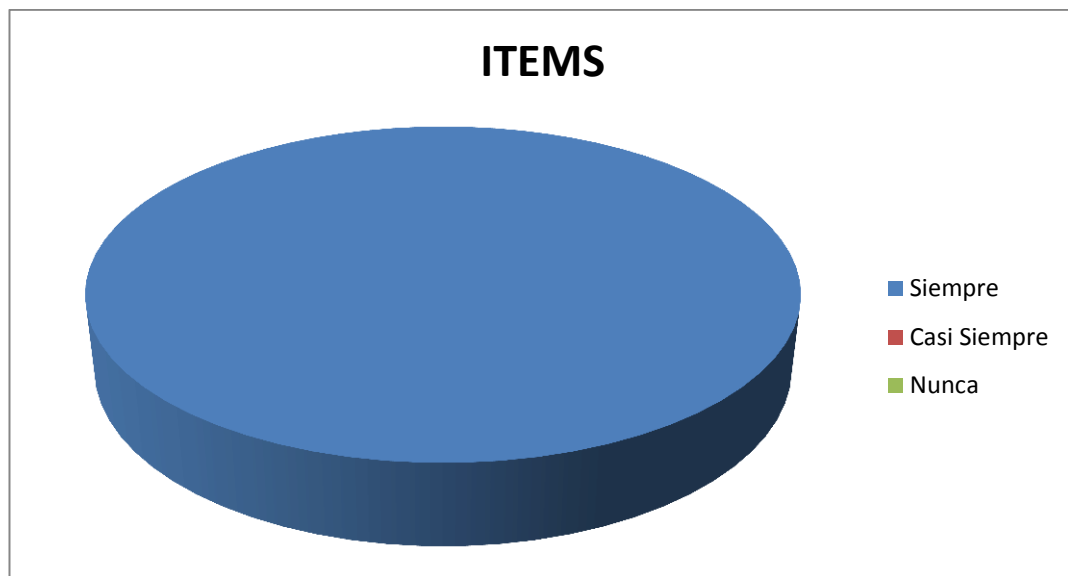


Figura 9

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"

INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: Es importante que siempre se motive al estudiante en clase para mantener el interés sobre el tema tratado y no disminuya su rendimiento académico.

10.- El laboratorio de computación esta tecnológicamente actualizado

Tabla 10

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
SI	0	0%
NO	1	100%
TOTAL	1	100%

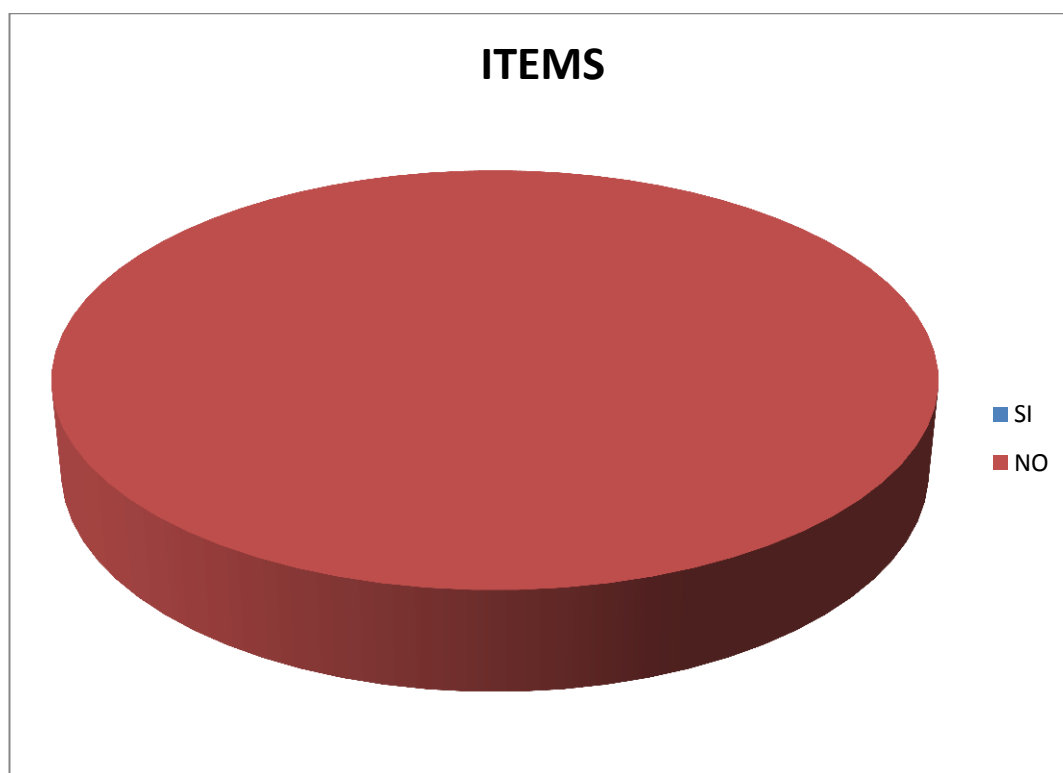


Figura 10

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"

INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: EL laboratorio de computación no se encuentra tecnológicamente actualizado limitando al estudiante el uso de aplicaciones antiguas.

4.2 ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL COLEGIO TECNICO “VALLE DEL CHOTA”

1.- ¿Considera usted que el docente es una persona creativa?

Tabla 11

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Si	21	95,45
No	1	4,55
TOTAL	22	100

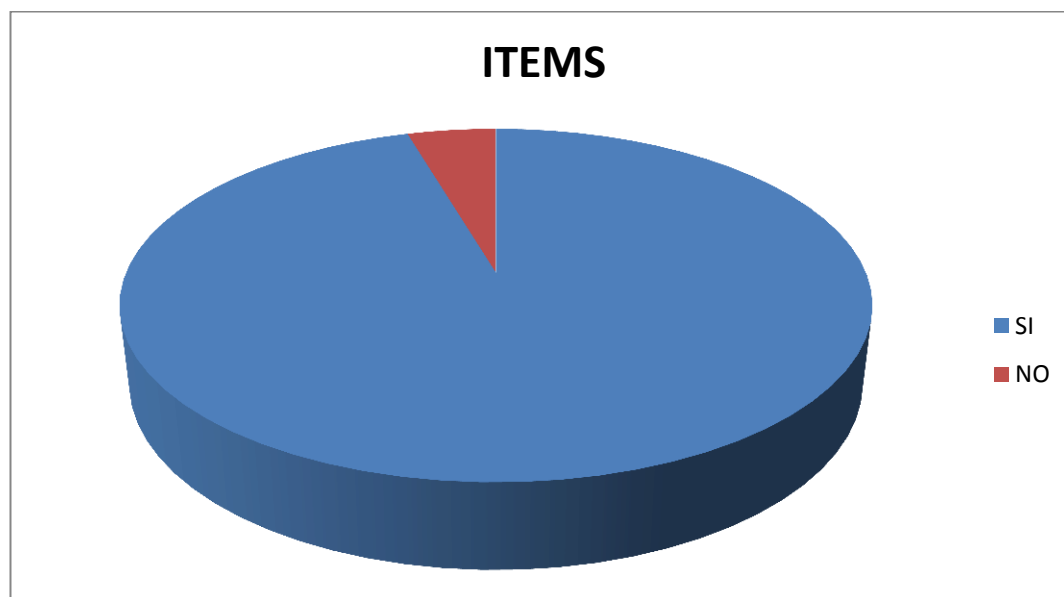


Figura 11

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico “Valle del Chota”

INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: El 95,45 de la población estudiante encuestada considera al docente una persona creativa, permitiendo que el estudiante pueda captar y reunir una información válida, y de buscar solución a las dificultades encontradas en las etapas del aprendizaje.

2.- ¿El docente plantea preguntas abiertas para que los estudiantes encuentren respuestas?

Tabla 12

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Siempre	11	50
Casi Siempre	10	45,45
Nunca	1	4,55
TOTAL	22	100

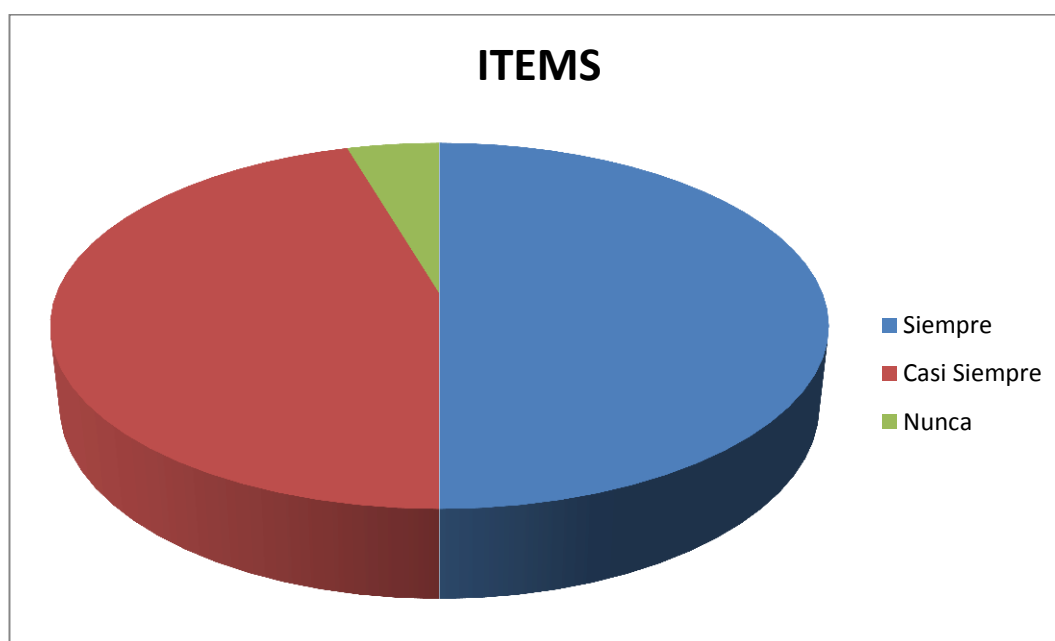


Figura 12

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"
INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: La mayoría de los encuestados respondieron que siempre les plantea preguntas abiertas el docente para que encuentren alternativas de solución y así poniendo a prueba sus capacidad y desarrollo intelectual.

3.- ¿El docente les enseña los fundamentos de los contenidos dando cabida al aprendizaje autónomo?

Tabla 13

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Siempre	9	41
Casi Siempre	13	59
Nunca	0	0
TOTAL	22	100

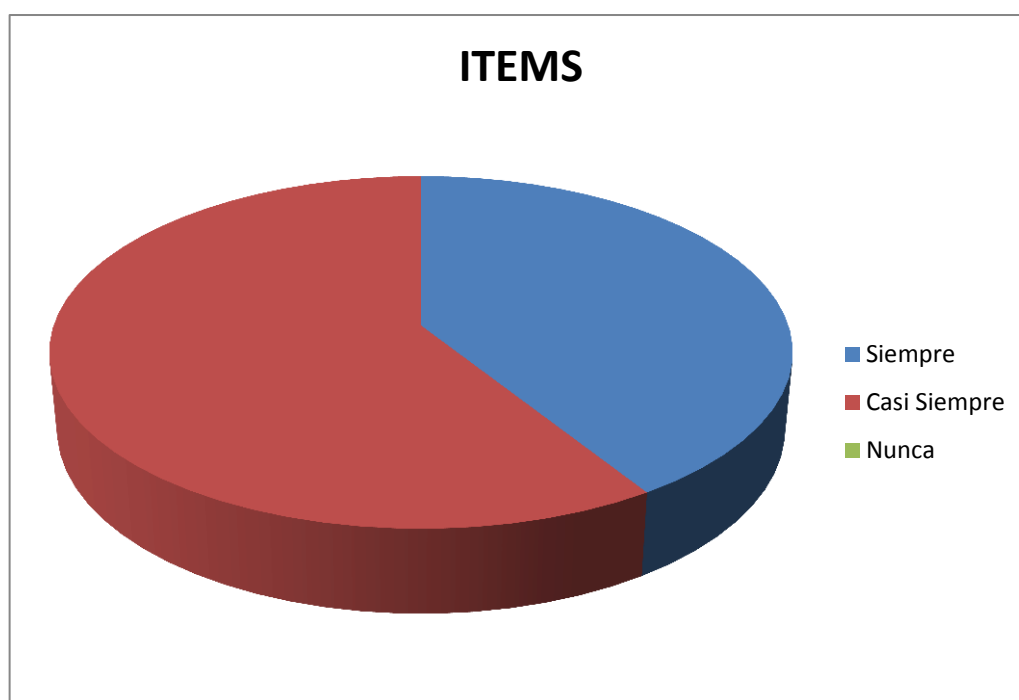


Figura 13

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"

INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: El 59% de los estudiantes encuestados manifestó que casi siempre el docente enseña a sus estudiantes los fundamentos de los contenidos dando cabida al aprendizaje autónomo, el hecho de tomar iniciativa en el aprendizaje el cual les permite retener con más facilidad lo que han aprendido.

4.- ¿El docente deja que los estudiantes descubran por sí mismos, las respuestas a las preguntas que plantea?

Tabla 14

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Siempre	9	40,91
Casi Siempre	10	45,45
Nunca	3	13,64
TOTAL	22	100

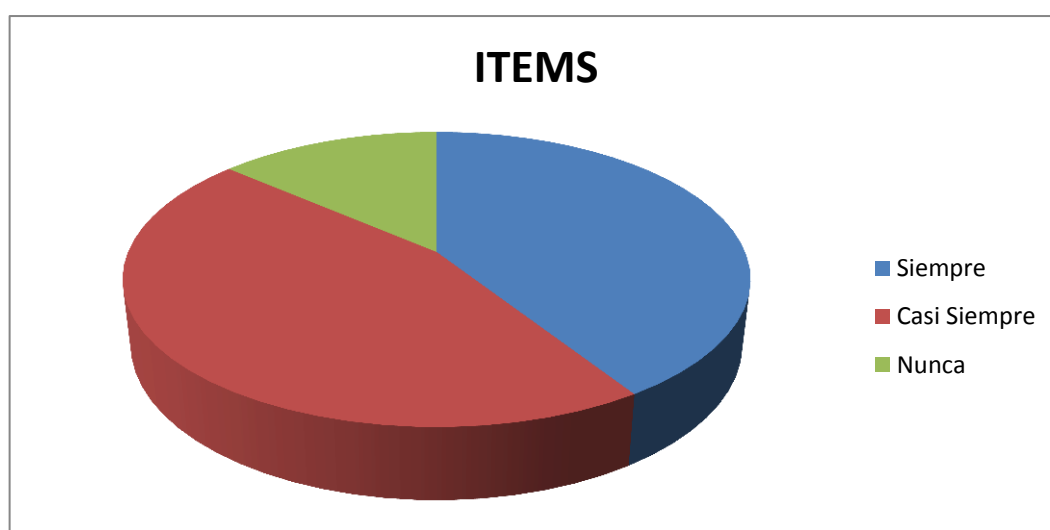


Figura 14

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"
 INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: Del 100% de la población estudiantil encuestada un 40.91% contestó que Siempre el docente deja que los estudiantes descubran por sí mismos, las respuestas a las preguntas que plantea; mientras que un 45.45% manifestó que Casi Siempre el docente deja que los estudiantes descubran por sí mismos, las respuestas a las preguntas que plantea y un 13.64% de la población respondió que Nunca el docente deja que los estudiantes descubran por sí mismos, las respuestas a las preguntas que plantea, es importante que el docente motive al estudiante para que tenga iniciativa para encontrar respuestas a las preguntas que plantea en profesor.

5.- ¿Cuáles de las siguientes actividades el docente incluye para desarrollar la clase?

Tabla 15

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Trabajos grupales	5	22,73
Dictado	2	9,09
Organizadores gráficos	7	31,82
Dinámicas	1	4,55
Lectura comentada	1	4,55
Exposición del docente	6	27,27
TOTAL	22	100



Figura 15

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"
 INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: Los estudiantes indicaron que en el proceso de aprendizaje utilizan los organizadores gráficos, exposición del docente y trabajos grupales al momento de impartir su clase lo que de nuestra que es necesario desarrollar la creatividad con el uso de herramientas tecnológicas como son las TICs.

6.- ¿Señale tres actitudes que usted cree poseer?

Tabla 16

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Curiosidad	25	37,88
Originalidad	7	10,61
Imaginación	16	24,24
Dependencia	6	9,09
Otros	12	18,18
TOTAL	66	100

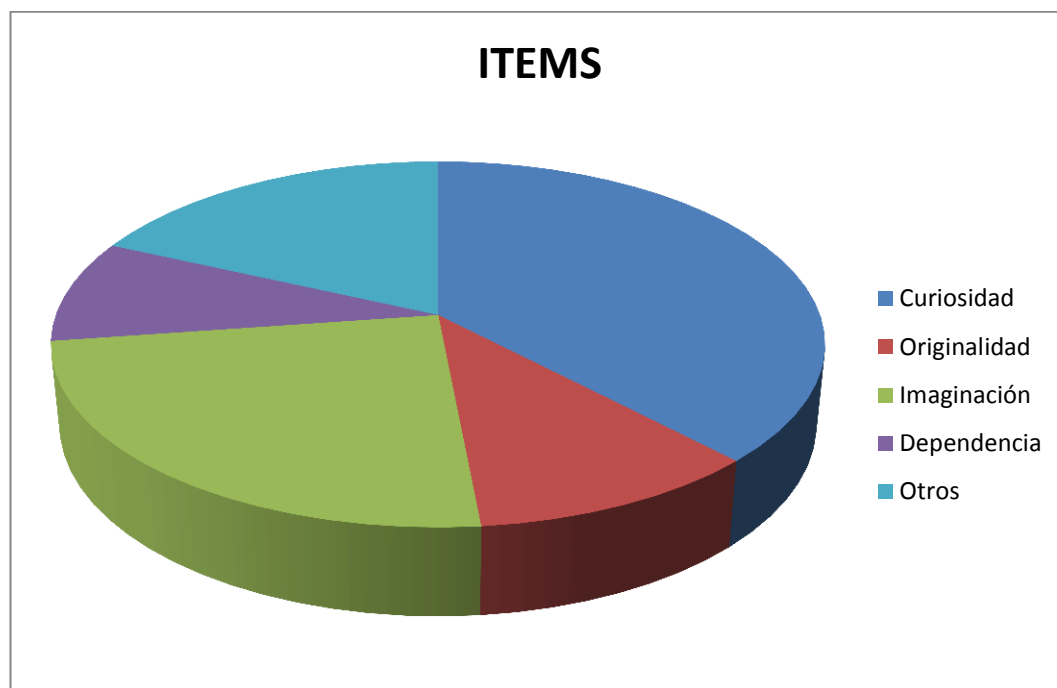


Figura 16

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"

INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: La persona creativa es capaz de asociar seleccionar restaurar organizar y transformar las experiencias vividas a la información recibida en combinaciones únicas que dan lugar a producciones diferentes nuevas y valorizadas.

7.- ¿Qué elementos emplea el docente para resolver un problema de la asignatura de computación?

Tabla 17

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Razona y piensa para elaborar conclusiones	8	29,63%
Relaciona la información con experiencias previas	8	29,63%
Se detiene analizar un problema antes de resolverlo	9	33,33%
Utiliza la imaginación	2	7,41%
TOTAL	27	100%

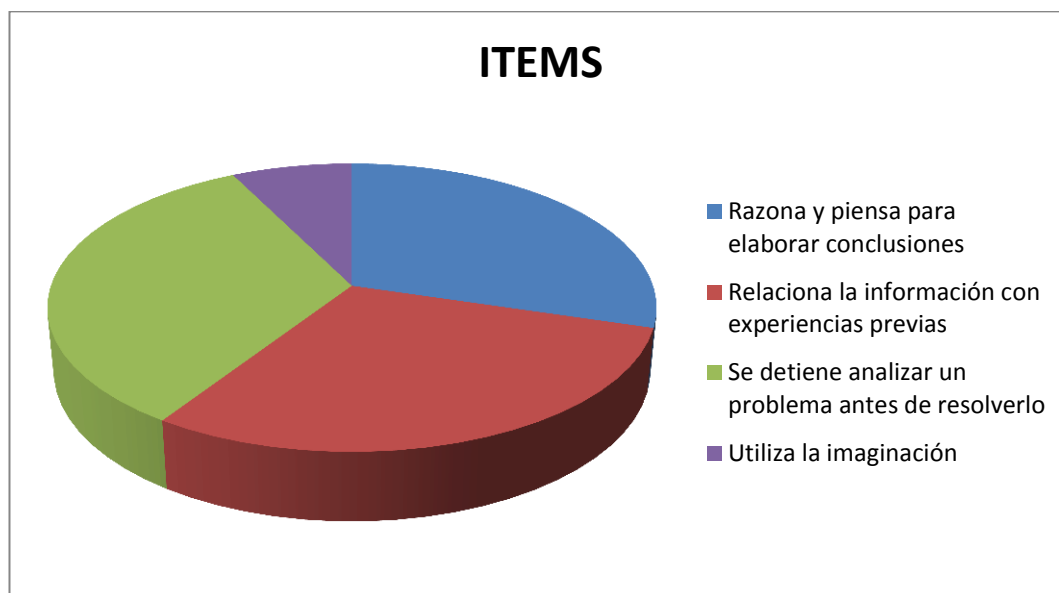


Figura 17

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"

INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: Para la solución de problemas se debe exigir una alta dosis de creatividad para encontrar solución al problema que surja, la enseñanza creativa es la manera más efectiva de desarrollar la capacidad creadora en los estudiantes incentivando su crecimiento personal.

8.- ¿El docente estimula en clases el pensamiento reflexivo-crítico de los estudiantes?

Tabla 18

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Siempre	12	54,55
Casi Siempre	10	45,45
Nunca	0	0
TOTAL	22	100

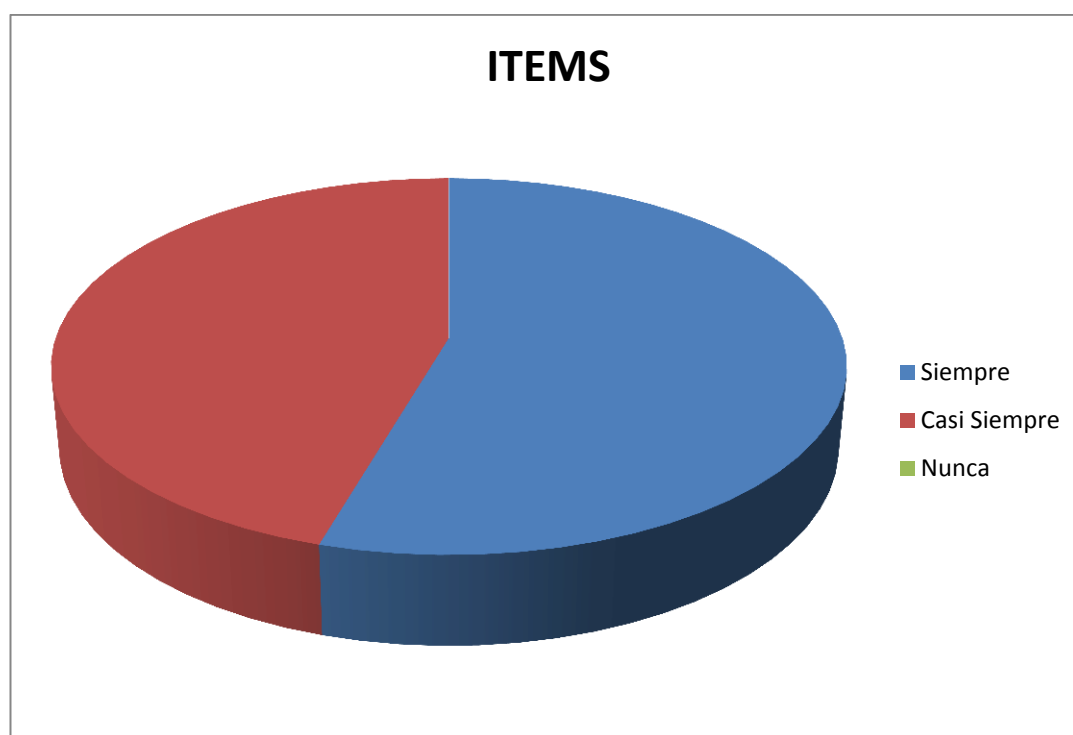


Figura 18

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"

INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: Es importante cultivar en el alumno el razonamiento divergente habituado a tener un pensamiento reflexivo crítico analítico que no limite por expectativas si no que se distinga por su originalidad para encontrar soluciones nuevas a problemas que le surjan.

9.- ¿El docente motiva a los estudiantes para que pregunten todo lo que les interesa, aun cuando las preguntas que plantean parezcan irrelevantes?

Tabla 19

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
Siempre	17	77,27
Casi Siempre	4	18,18
Nunca	1	4,55
TOTAL	22	100

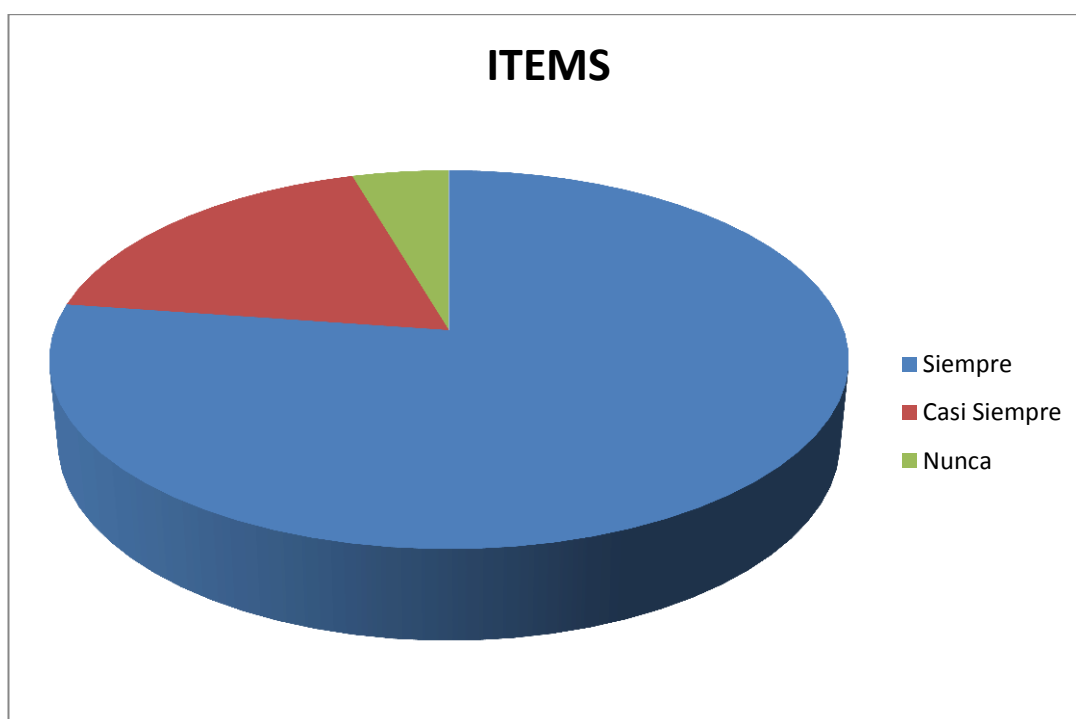


Figura 19

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"

INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: La motivación es primordial en la educación para desarrollar la potencialidad de cada estudiante mejorando el rendimiento académico con capacidad para ser autónomo, asertivo y seguro de sí mismo.

10.- El laboratorio de computación esta tecnológicamente actualizado

Tabla 20

ALTERNATIVA	PREFERENCIA	FRECUENCIA
SI	7	31,82
NO	15	68,18
TOTAL	22	100

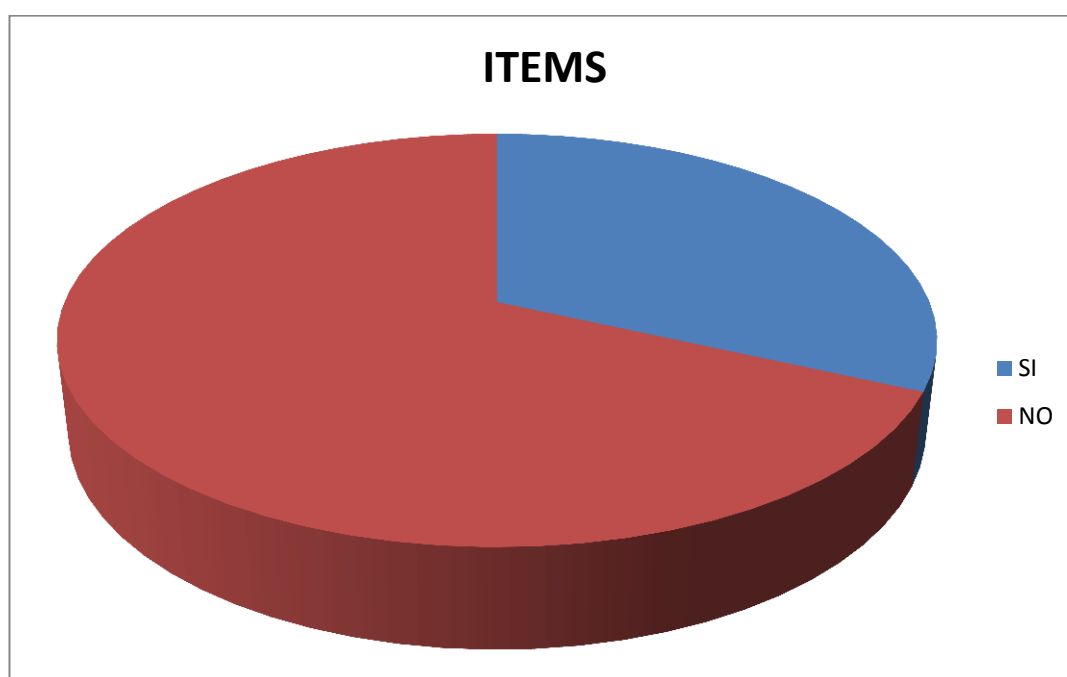


Figura 20

FUENTE DE ORIGEN: Colegio Técnico "Valle del Chota"

INVESTIGADORES: Cervantes Paulina y Ruiz Juan Carlos.

INTERPRETACIÓN: El laboratorio de computación no se encuentra debidamente actualizado afectado a los estudiantes y profesores en el proceso de aprendizaje en la materia de computación.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- El equipamiento tecnológico del laboratorio de computación esta desactualizado afectando a los estudiantes y profesores para el desarrollo del proceso de aprendizaje de computación.
- El docente indica que muy pocas veces permite que sus estudiantes descubran por sí mismo las respuestas a las preguntas que plantea, limitando así al estudiante al desarrollo de su creatividad.
- El docente señala que la única actividad que incluye para el desarrollo de la clase son los organizadores gráficos, lo que demuestra que no está actualizado con las nuevas tecnologías de información y comunicación.
- El docente desconoce aplicaciones tecnológicas que le permiten al estudiante desarrollar su creatividad en el aula.

5.2. Recomendaciones

- Es conveniente buscar financiamiento con las autoridades correspondientes para equipar tecnológicamente al laboratorio de

computación el mismo que será útil para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes.

- Permitir que el estudiante descubra por sí mismo sus capacidades, destrezas e imaginación para enfrentar los problemas que se le presenten en el proceso de enseñanza aprendizaje y a lo largo de su vida.
- El docente debe buscar la forma para actualizar sus conocimientos en las nuevas tecnologías de información y comunicación.
- Utilizar herramientas tecnológicas para motivar el desarrollo de la creatividad en el aula a través de aplicaciones en línea o de software libre como cuadernia, hot potatoes, ardora, pixtón entre otros.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la Propuesta

Aplicación de Cuadernia 3.0 para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la asignatura de computación en el primer año bachillerato de administración de sistemas del Colegio Técnico “Valle del Chota” ubicado en la comunidad de Carpuela perteneciente a la provincia de Imbabura, en el periodo 2012 – 2013.

6.2. Justificación e Importancia

La tecnología es el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes y servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad

Con el transcurso de los tiempos la tecnología ha ido avanzando de una manera apresurada y por ende cada docente tiene que estar actualizándose a menudo para que los estudiantes no le sorprendan y buscando nuevas herramientas de aprendizaje para facilitar las temáticas y mantener al estudiante activo e interesado sobre el tema.

El presente trabajo investigativo es importante realizarlo porque los laboratorios de computación no están tecnológicamente actualizados, limitando así al estudiante a desarrollar su creatividad, con la implementación del software Cuadernia 3.0 ayuda a mejorar el entorno

de aprendizaje de los estudiantes pueden descubrir por sí mismos las respuestas a las preguntas planteadas por el docente con mayor facilidad, esta herramienta es de mucha utilidad y factibilidad tanto para el docente como para el estudiante.

La propuesta se argumenta en el área educativa, porque contiene una serie de diseños y actividades que permiten que el docente no solo sea un emisor de la información al momento de la enseñanza sobre las temáticas de la asignatura de computación; el docente impartirá su clase de una manera dinámica, creativa e interactiva y no basándose en la forma tradicional lo cual obliga que el estudiante desarrollen su imaginación y creatividad, participando así más activamente en clases.

La presente investigación puede servir como base y guía para que las diferentes asignaturas sean desarrolladas e impartidas a través de Cuadernia 3.0, su entorno es muy sencillo y fácil de manejar, esta herramienta le permitirá al docente elaborar recursos educativos digitales como actividades de apoyo en el ámbito educativo.

6.3. Fundamentación de la Propuesta

<http://cuadernia.educa.jccm.es/> Cuadernia es la apuesta de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha para la creación y difusión de materiales educativos en la Región. Se trata de una herramienta fácil y funcional que nos permite crear de forma dinámica e Books o libros digitales en forma de cuadernos compuestos por contenidos multimedia y actividades educativas para aprender jugando de forma muy visual.

Se propone una interfaz muy sencilla de manejo, tanto para la creación de los cuadernos como para su visualización a través de Internet o desde casa. Permite generar contenidos digitales de apoyo a la acción educativa en la región proporcionando un software divertido y ameno que ayuda a

grandes y a pequeños a aprender jugando con toda la potencia que nos ofrecen las nuevas tecnologías e Internet

Biblioteca de ODES



La aplicación cuadernia es muy adecuada para la elaboración de recursos educativos digitales completos, en esta sección se publicará material elaborado con Cuadernia, entra y descubre los contenidos, actividades e interactivos que se incluye dentro de sus páginas así como los contenidos relacionados con los aspectos curriculares de los mismos.

Editor Cuadernia



El editor Cuadernia permite crear completos cuadernos digitales capaces de insertar en sus hojas todo tipo de objetos multimedia, incluye imágenes, textos, vídeos, animaciones flash, actividades evaluables, escenas de descartes y escenas de realidad aumentada.

Estándares de Cuadernia



La estandarización de recursos educativos digitales es una necesidad actual para poder reutilizar, distribuir y acceder a cualquier recurso educativo digital independientemente de qué herramientas o aplicaciones se hayan utilizado para su diseño y creación y de qué aplicación se esté usando para su visualización o realización.

Por esta razón, desde hace algún tiempo diferentes organismos internacionales y las principales empresas y universidades de todo el mundo han definido y creado estándares para empaquetar los recursos educativos para poder distribuirlos (SCORM) y estándares para clasificar y poder encontrar fácilmente un determinado recurso a la hora de planificar una clase o una acción formativa concreta (LOM y LOM-ES).

Ventajas

- Permite la elaboración de recursos educativos digitales como herramientas de apoyo para la educación.
- La aplicación consta de varias actividades, fáciles de configurar.
- Cuadernia permite una mejor presentación desarrollando así la creatividad de la persona que lo está utilizando.
- Permite añadir elementos interactivos
- Permite evaluar los conocimientos de la asignatura impartida a través de Cuadernia, como también realizar una retroalimentación del conocimiento.
- Fácil programación, y permite insertar objetos multimedia.

- Cuadernia es gratuito al alcance de todas las personas a través de una conexión de internet

Desventajas

- No se puede añadir hojas elaboradas de un ordenador a otro.
- En este programa no funcionan las imágenes gif.

6.4. Objetivos

6.4.1 Objetivo General

Aplicar cuadernia 3.0 para el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la asignatura de computación en el primer año bachillerato de administración de sistemas del Colegio Técnico “Valle del Chota” ubicado en la comunidad de Carpuela perteneciente a la provincia de Imbabura, en el período 2012 – 2013.

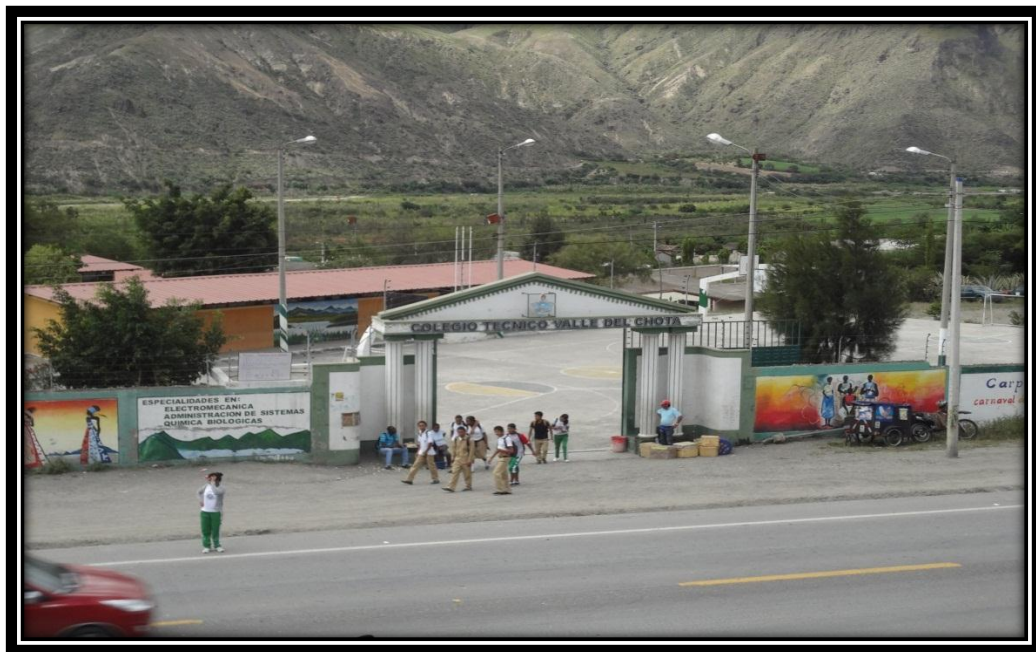
6.4.2 Objetivos Específicos

- Fundamentar la propuesta con los contenidos de la asignatura de computación con la aplicación de actividades para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes.
- Elaborar las actividades que contribuyan a la evaluación y retroalimentación del estudiante en la asignatura de computación mediante cuadernia 3.0 de acuerdo con los contenidos de la asignatura.
- Difundir la aplicación de cuadernia 3.0 como herramienta para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del primer año

bachillerato de administración de sistemas del Colegio Técnico “Valle del Chota”

6.5. Ubicación Sectorial y Física

Colegio Técnico Valle del Chota, ubicado en la panamericana norte vía a Tulcán a 35 km de Ibarra.



6.6. Desarrollo de la Propuesta

Para elaborar la propuesta se ha tomado como referencia y guía de apoyo al programa CUADERNIA 3.0, este programa permite elaborar cuadernos digitales ayudando a los docentes a impartir mejor sus clases de manera dinámica e interactiva con el objetivo de despertar el interés y desarrollar la creatividad de cada uno de los estudiantes, además a través de la propuesta se busca ayudar a conservar el medio ambiente sin utilizar libros físicos, utilizando cuadernos digitales los cuales cumplen con el mismo propósito.

INSTALACIÓN CUADERNIA 3.0

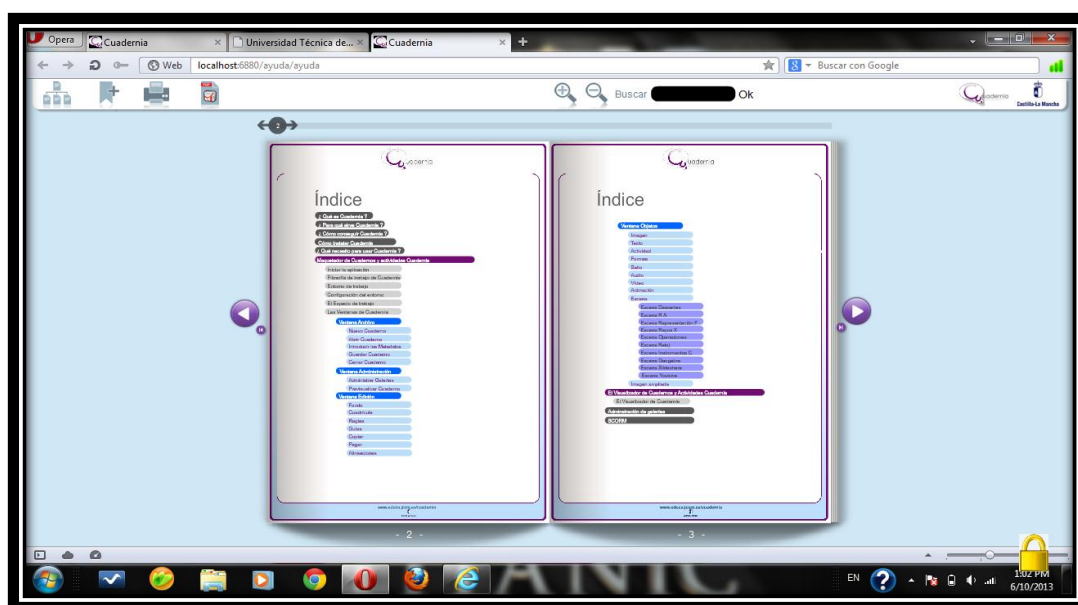
Cuadernia 3.0 es una aplicación fácil de instalar, primeramente el programa verifica si el ordenador cuenta con todos los requisitos para ser instalado y funcione perfectamente.



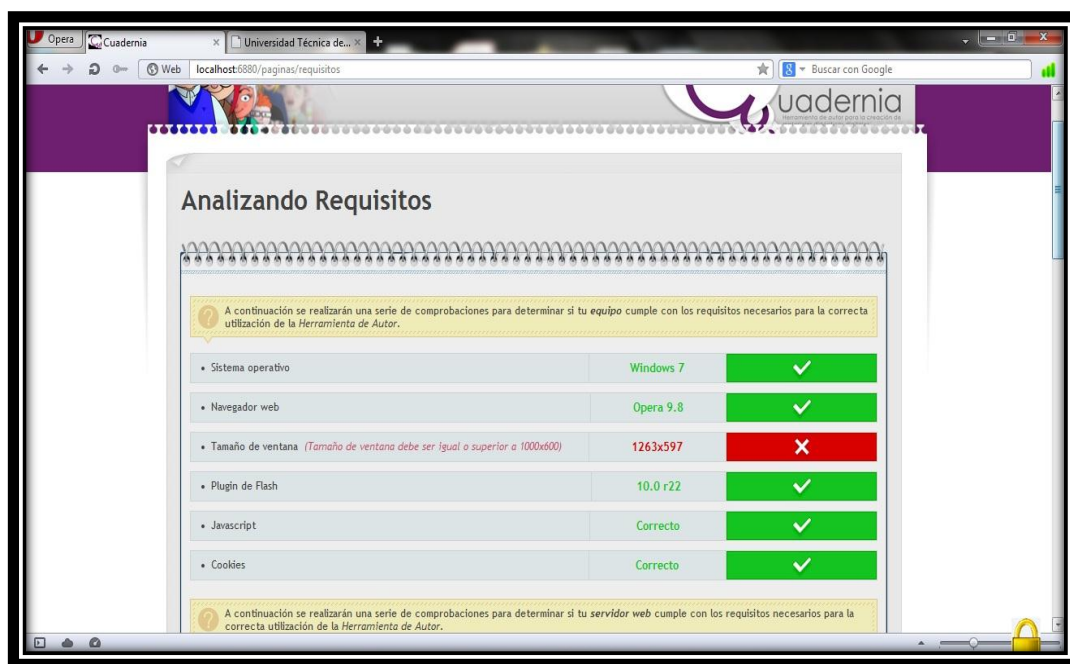
Este programa es una aplicación que no necesita una secuencia de pasos para ser instalado, solamente se copia en el ordenador y se lo abre.



Al hacer clic en el botón AYUDA CUADERNIA se abre una nueva ventana en la cual se puede divisar un cuaderno que detalla el funcionamiento del programa.



La opción COMPROBAR REQUISITOS permite verificar nuevamente si todo lo solicitado por la aplicación está funcionando perfectamente.



La opción UTILIZA CUADERNIA permite abrir la aplicación para programar el cuaderno que se desea crear, para lo cual se siguen estos pasos.

1.- Clic en UTILIZA CUADERNIA.



2.- Aparece una nueva ventana en la cual constan las opciones

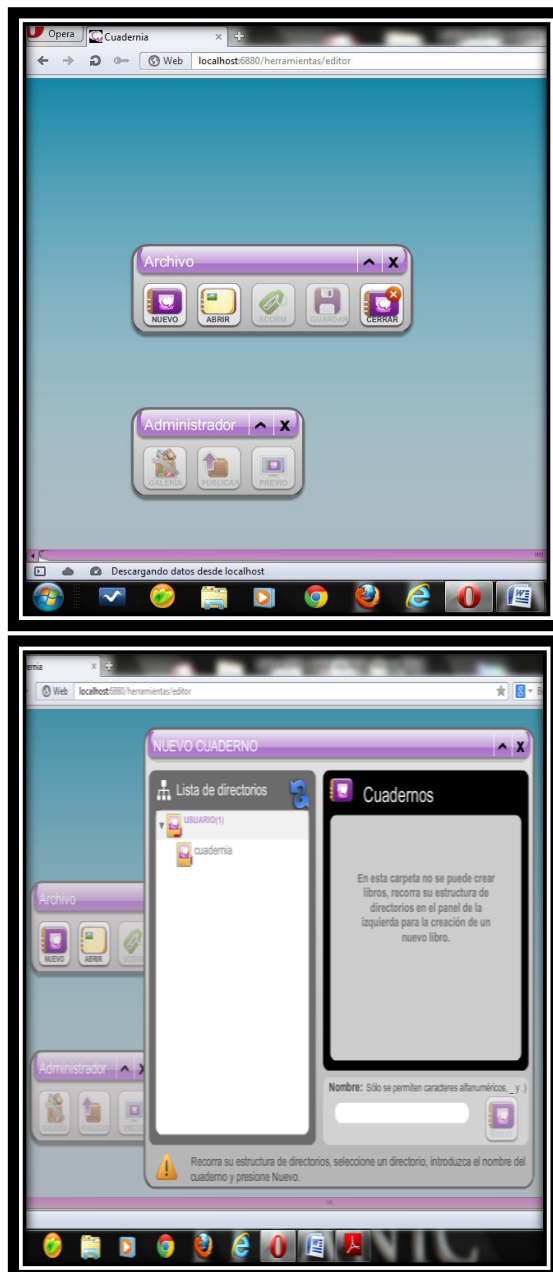
HERRAMIENTAS DE AUTOR Y RECURSOS EDUCATIVOS.



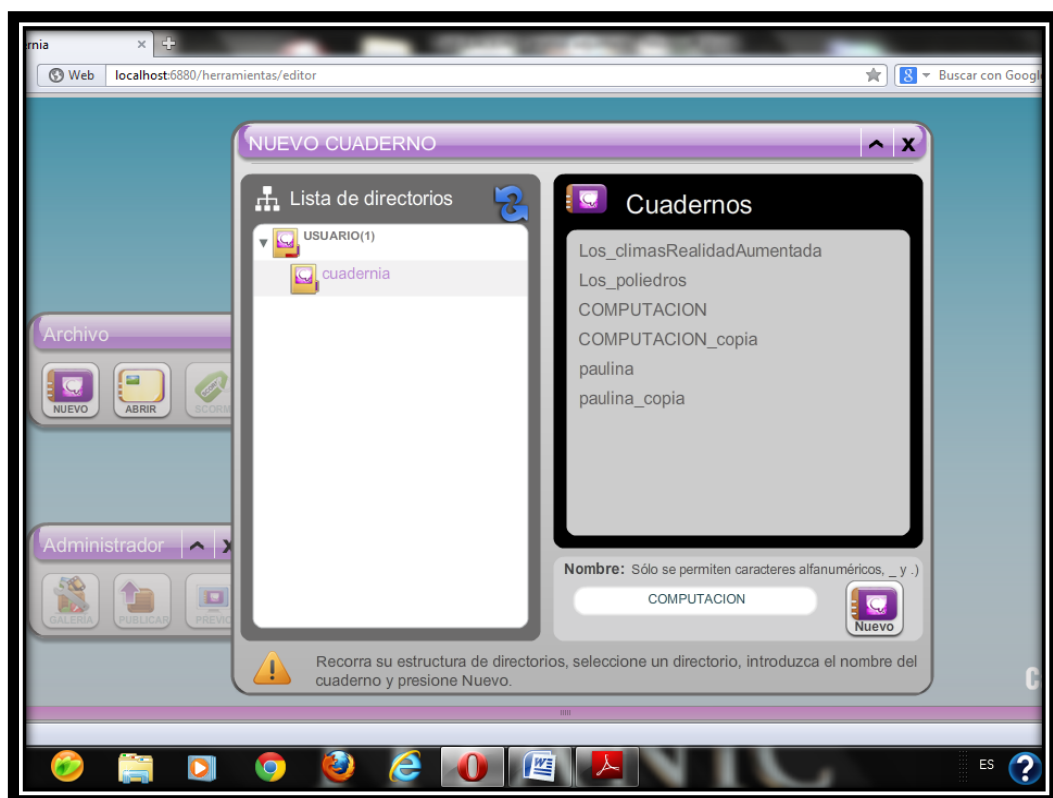
3.- RECURSOS EDUCATIVOS es una ventana que permita subir imágenes, videos fondos entre otros elementos que se utilizarán en el transcurso de la elaboración del cuaderno digital.



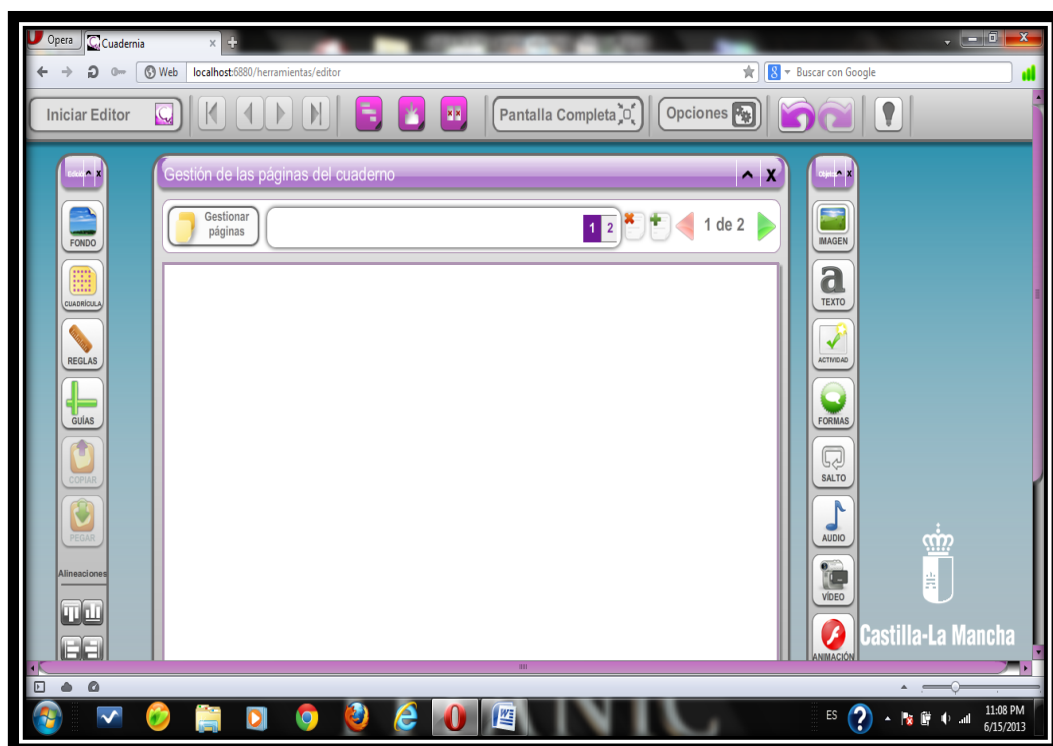
4.- Al dar clic en HERRAMIENTAS DE AUTOR se ingresa netamente al programa para empezar a trabajar en la creación del cuaderno digital.



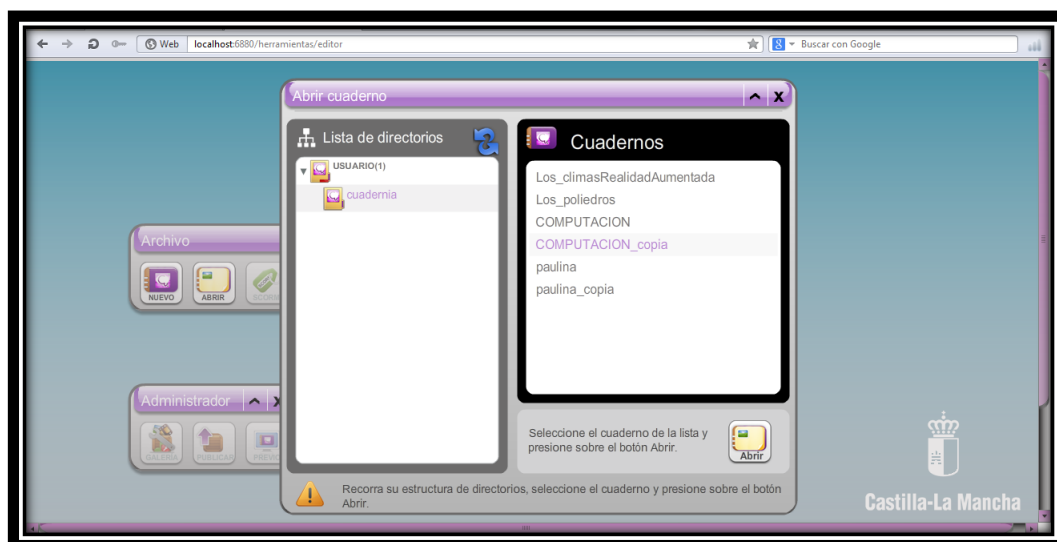
5.- Clic en la opción NUEVO y aparece una ventana pequeña, digitar el nombre que se le dará al cuaderno y luego clic en NUEVO.



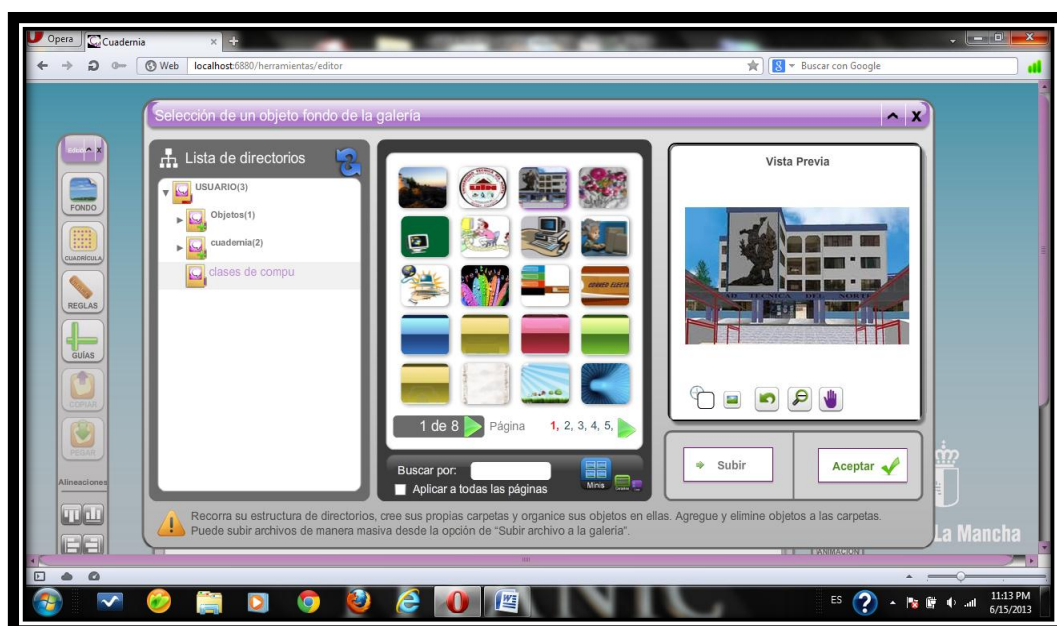
Una vez creado un nuevo cuaderno se empieza a trabajar en esta ventana.



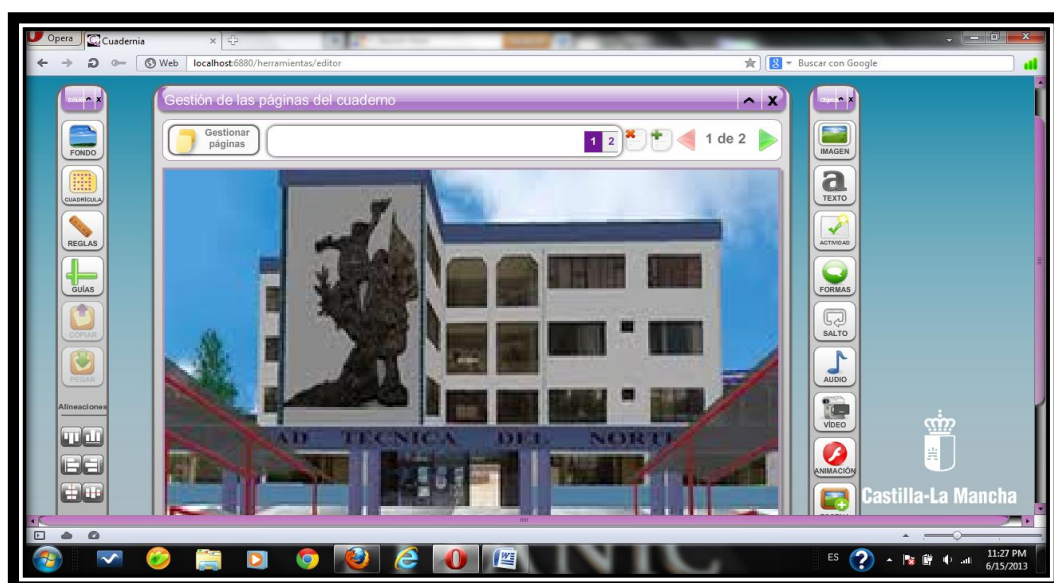
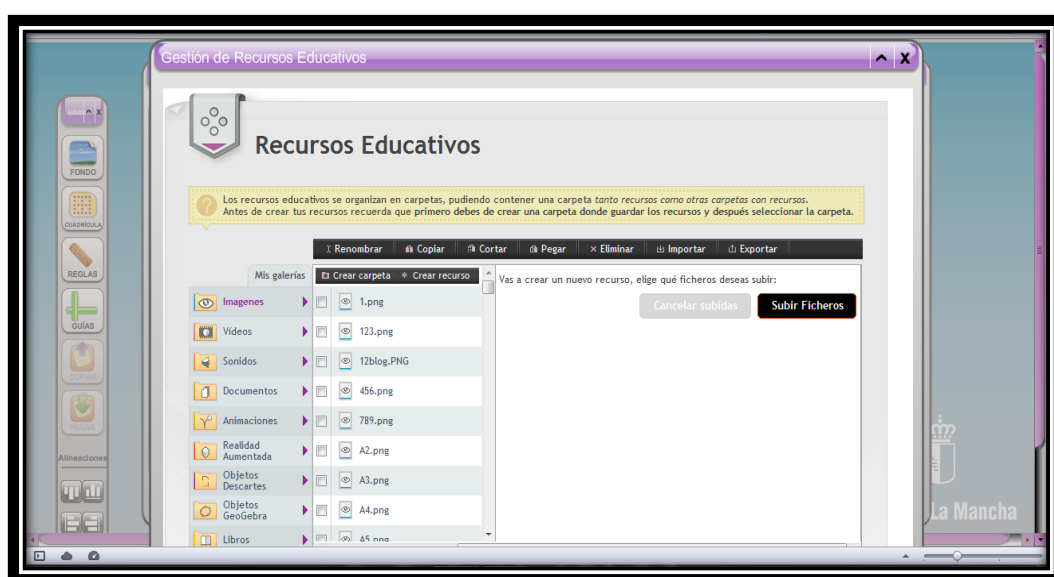
Si ya fue creado con anterioridad el cuaderno y se desea abrirlo para realizar adecuaciones o modificaciones se utiliza la opción ABRIR, luego seleccionar la carpeta creada, elegir el cuaderno y clic en ABRIR.



.- Este icono permite aplicar un estilo a la hoja de trabajo, permitiendo insertar una imagen o un color de fondo. Se elige la imagen que irá como fondo y luego clic en ACEPTAR.



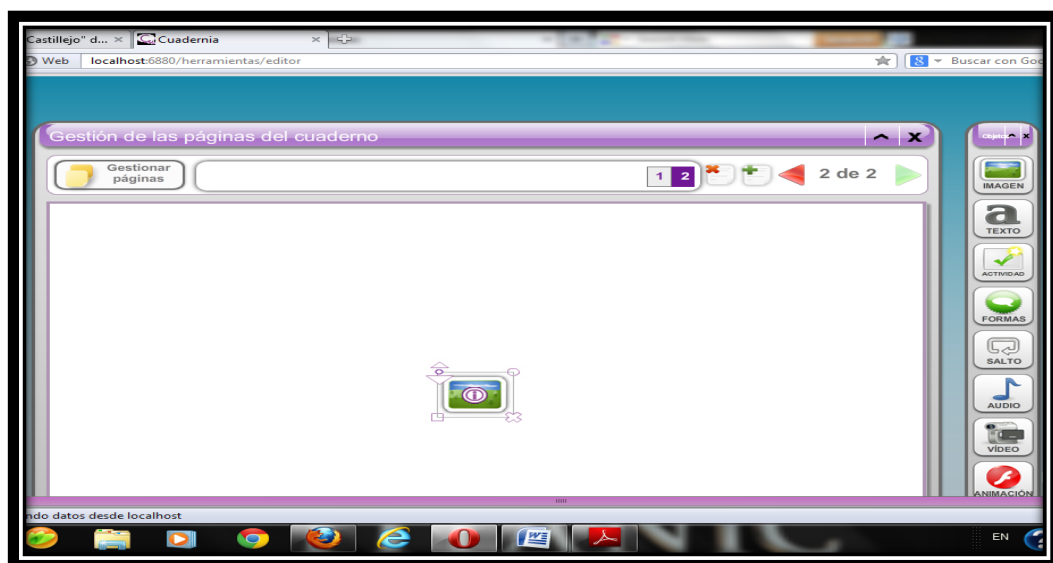
Las imágenes deben ser subidas al programa con anterioridad y si se desea insertar un nuevo recurso entonces se procede a hacer clic en subir. Aparece la ventana RECURSOS EDUCATIVOS, hacer clic en IMÁGENES, CREAR CARPETA si aún no se la ha creado, si ya se encuentra creada la carpeta se hace clic en la carpeta creada, luego clic en CREAR RECURSO y por último en SUBIR FICHEROS, aparece una ventana de búsqueda de archivos, buscar la imagen en el lugar guardado, luego abrir y la imagen se agregará a la aplicación para ser utilizada, cerrar RECURSOS EDUCATIVOS, seleccionar la imagen y ACEPTAR.



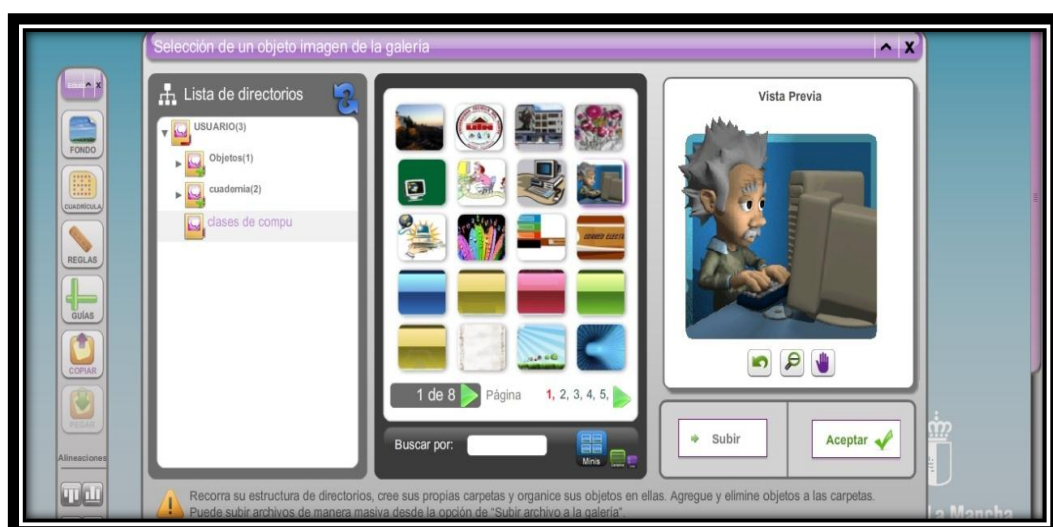
Los archivos de FONDO subidos al programa sirven también para colocar en las hojas imágenes y darles una apariencia más dinámica y apropiada al tema del cuaderno.



.- Al hacer clic en la opción IMAGEN aparece un recuadro pequeño en la hoja.

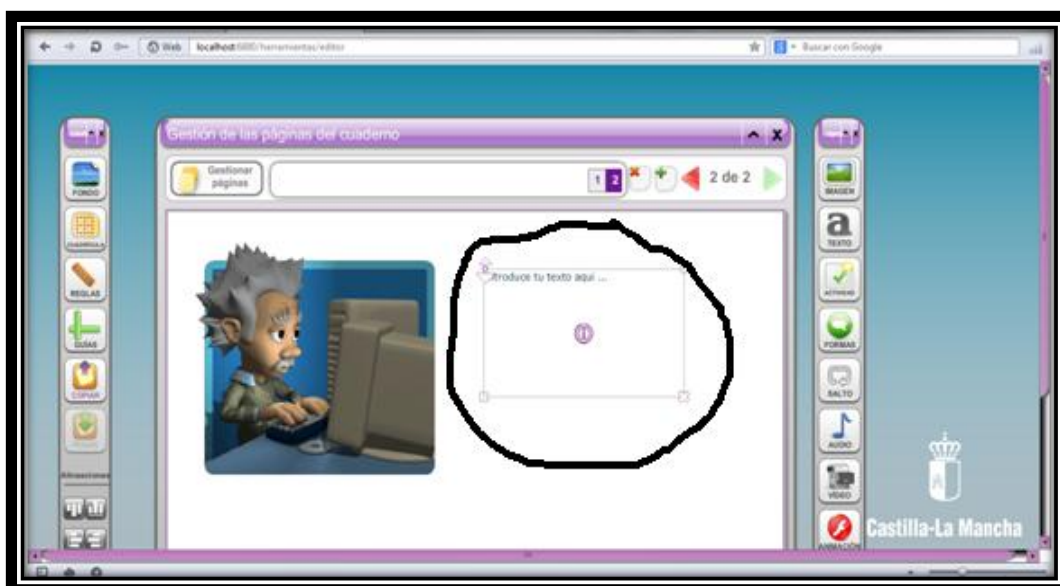


Dar clic en el centro del recuadro y aparece una ventana nueva, seleccionar la carpeta en la cual se guardó las imágenes, elegir la imagen y ACEPTAR.

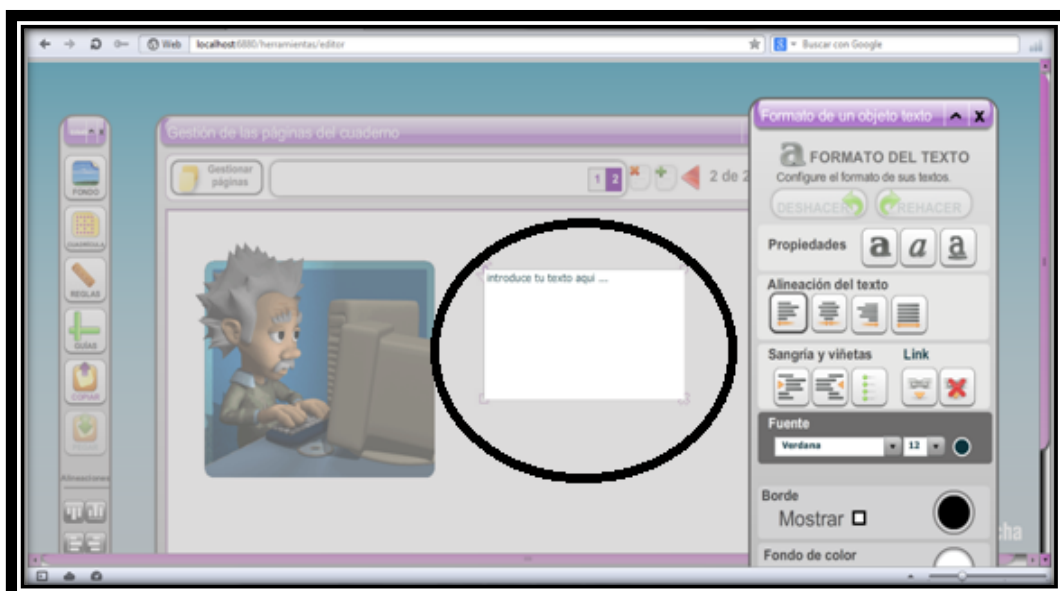





















.- Gracias a esta opción se puede insertar texto a las hojas del cuaderno, al dar clic en la letra a minúscula aparece un recuadro transparente en la cual hacer clic y aparece una nueva ventana con las opciones de texto.



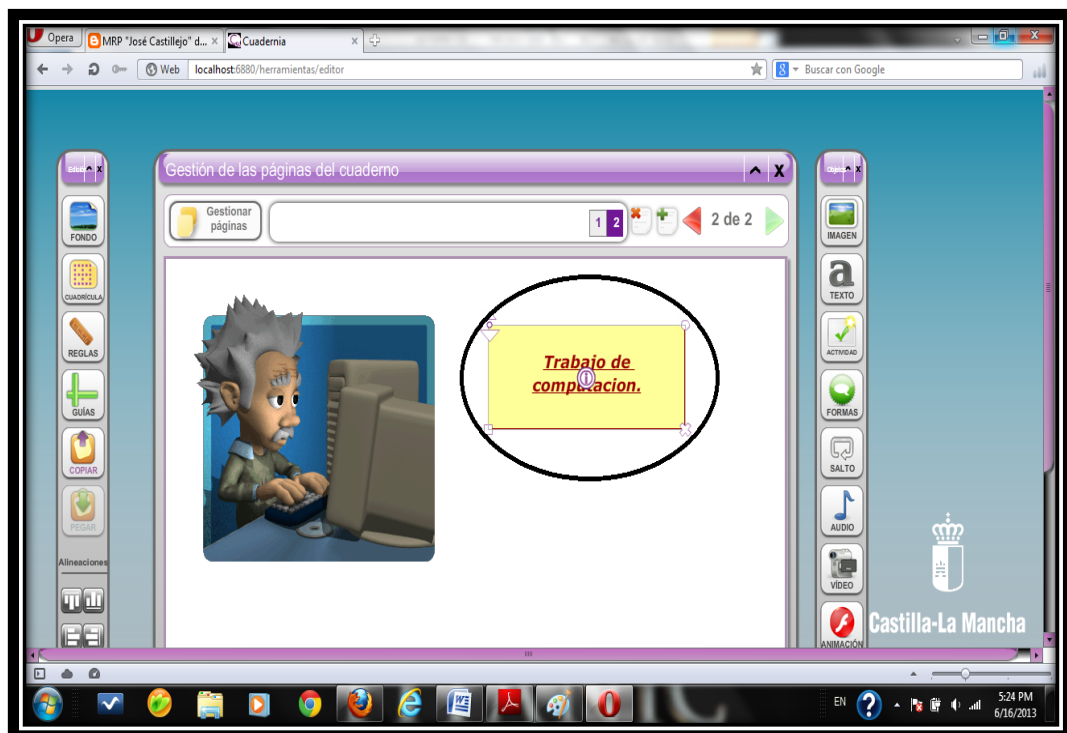
En este espacio se escribe el texto deseado y elegir las opciones de texto.



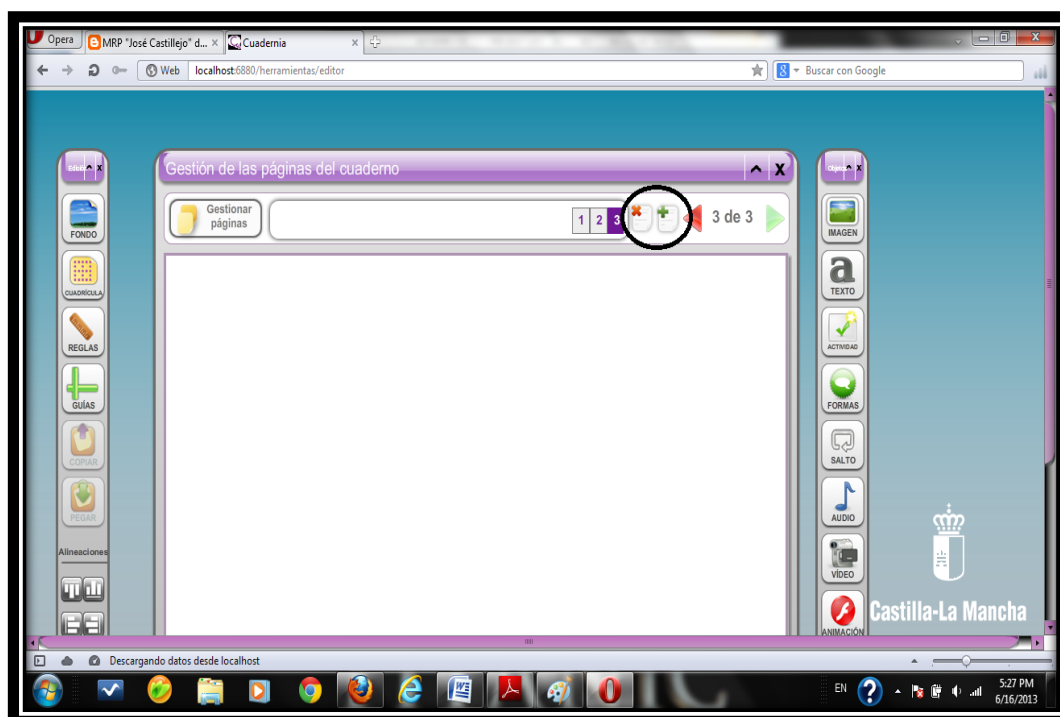
	Esta opción permite Deshacer y Rehacer el contenido que se desea corregir.
	Texto en NEGRITA.
	Permite modificar el texto a CURSIVA.
	Subrayado.
	Alineación a la Izquierda.
	Centrado.
	Alineación a la Derecha.
	Justificado.
	Sangrías.
	Viñetas.
	Link o enlace con otras páginas.
	Deshacer Link.
	Estas opciones ayudan a cambiar el tipo de letra, tamaño y color del texto.
	Al activar el recuadro Mostrar automáticamente se le da color al borde del recuadro del texto

	para hacerlo más creativo y llamativo de acuerdo a cada gusto.
<p>Fondo de color</p> <p>Mostrar <input type="checkbox"/></p> 	De la misma manera se elige el color de fondo del cuadro de texto.
 <p>GUARDAR</p>	GUARDAR cambios de texto.
 <p>CANCELAR</p>	CANCELAR o no guardar los cambios de texto.

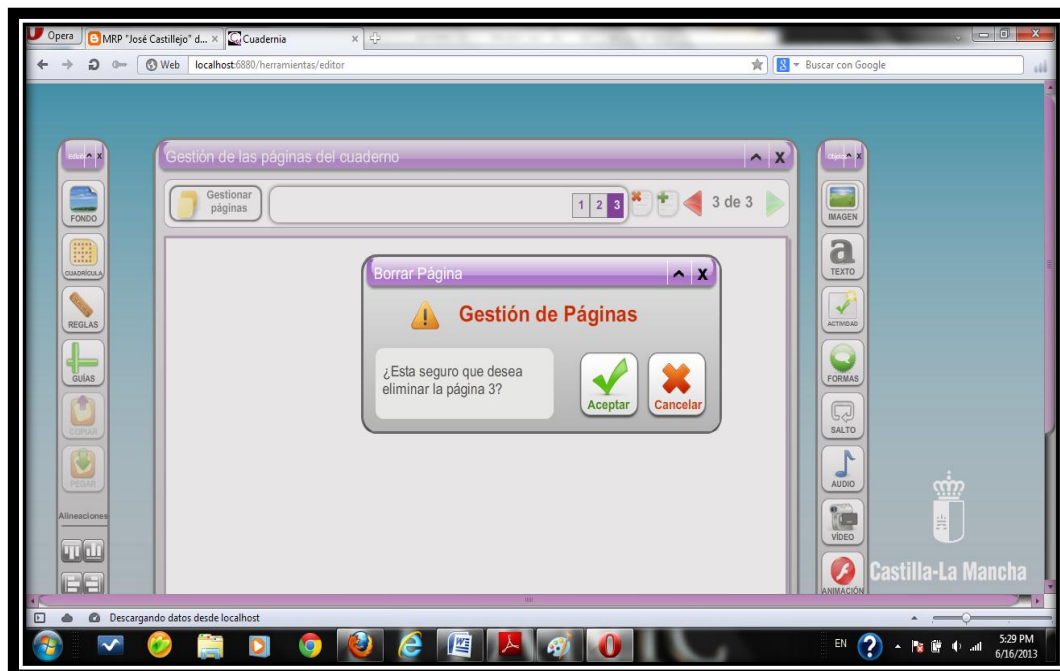
Es así como queda el cuadro de texto utilizando las propiedades de texto.



Si se necesita trabajar con más hojas haga clic en la hoja que esta con un signo más (+).



Si se desea eliminar una hoja haga clic en la que está con la (x) y Aceptar.



.- La herramienta ACTIVIDAD permite crear test de estudio a través de juegos, al dar clic en este ícono se despliega una ventana de

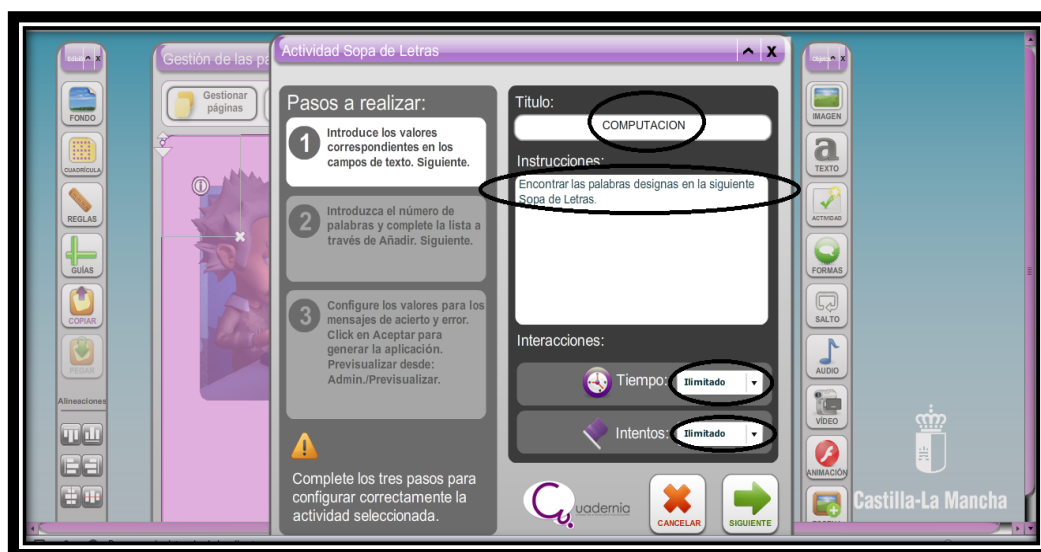
GALERÍA DE ACTIVIDADES, se elige el tipo de actividad, en este caso JUEGO DE PALABRAS, seleccione una de las opciones que muestra la actividad, por ejemplo sopa de letras.



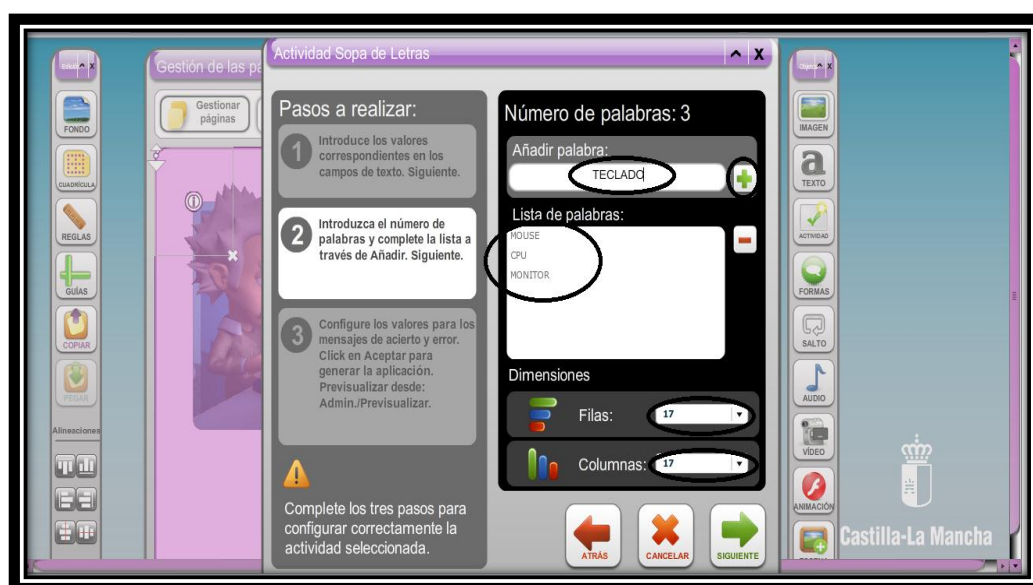
Al hacer clic en configuración aparece otra venta en la cual constan uno a uno los pasos a seguir para crear la actividad.



1.- Primero se digita lo requerido en cada uno de los campos correspondientes, TÍTULO, INSTRUCCIONES, TIEMPO, INTENTOS y luego clic en SIGUIENTE.



2.- Como segundo paso se añade las palabras en la siguiente ventana que constarán en la Sopa de Letras, en el campo de AÑADIR PALABRA se digita la palabra que va en la actividad, al hacer clic en el signo (+) la palabra aparece en el campo de LISTA DE PALABRAS y si se desea eliminar una palabra se hace clic en la (X).



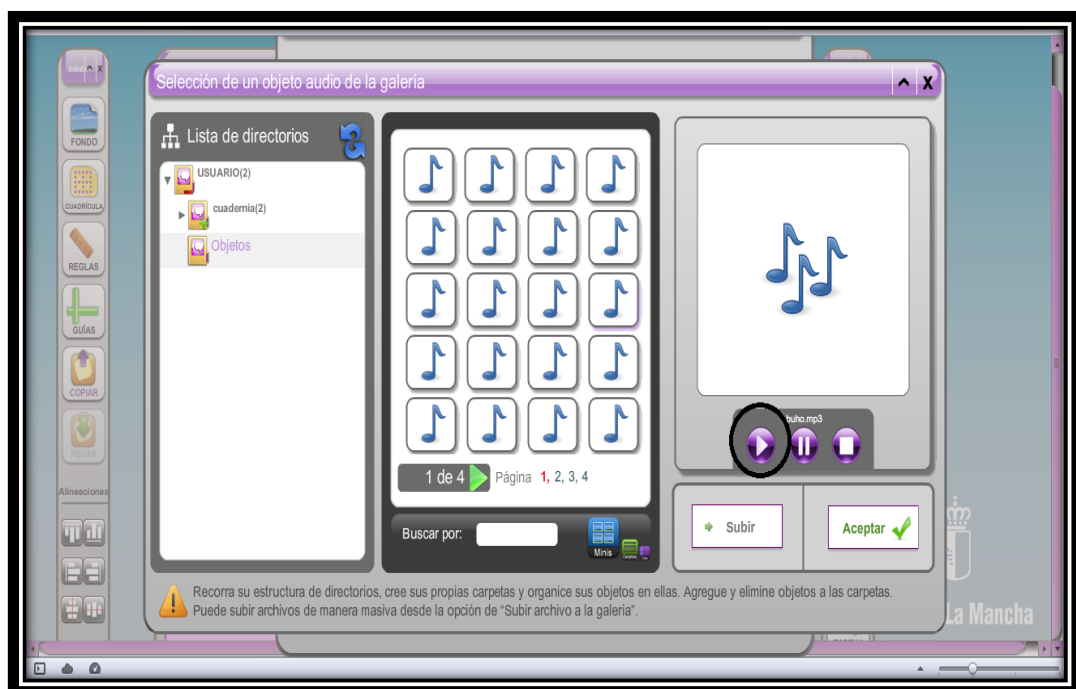
Se digita el número de filas y de columnas que irán en el recuadro de la Sopa de Letras y luego clic en SIGUIENTE.

3.- Tercer y último paso, se configura los mensajes y sonidos de alerta de la actividad, Para los aciertos, como por ejemplo se puede digitar CORRECTO y para los desaciertos el mensaje ERROR, a la misma vez

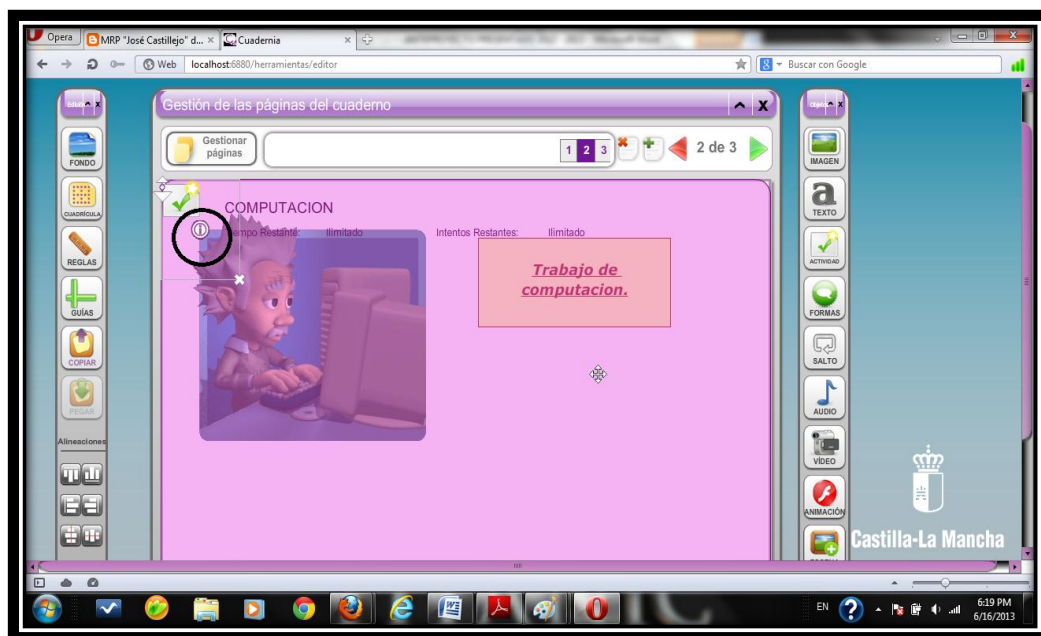
se inserta un sonido de alerta en los botones BUSCAR, seleccione el sonido más conveniente y ACEPTAR.



Al abrirse la ventana de selección de sonido existe la opción de probar el sonido de alerta que se insertará haciendo clic en botón PLAY.



Una vez realizadas las modificaciones hacer clic en ACEPTAR y listo se visualiza una hoja de trabajo color rosada, si se requiere realizar modificaciones se realiza clic en una cruz del centro del recuadro pequeño y se realiza las modificaciones correspondientes.



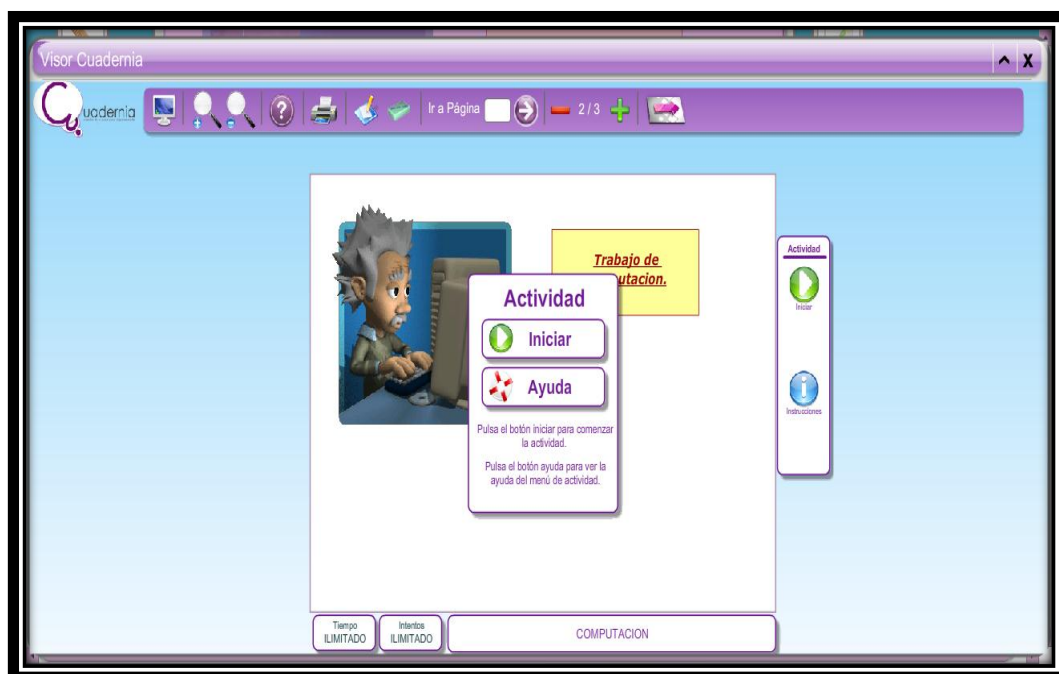
Se puede visualizar como va quedando el cuaderno digital al hacer clic en PREVIO, para esto solicita que se guarde lo programado y clic en guardar.



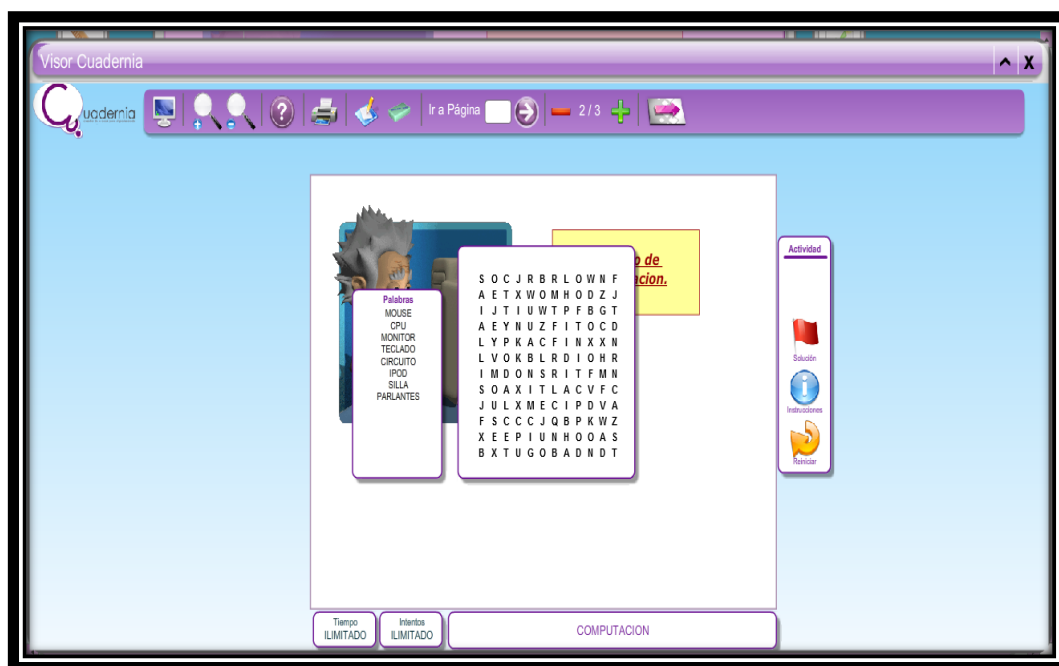
Una vez guardado solicita elegir entre dos opciones, seleccionar CUADERNO COMPLETO y listo se obtiene una visualización previa de cómo está quedando el cuaderno.



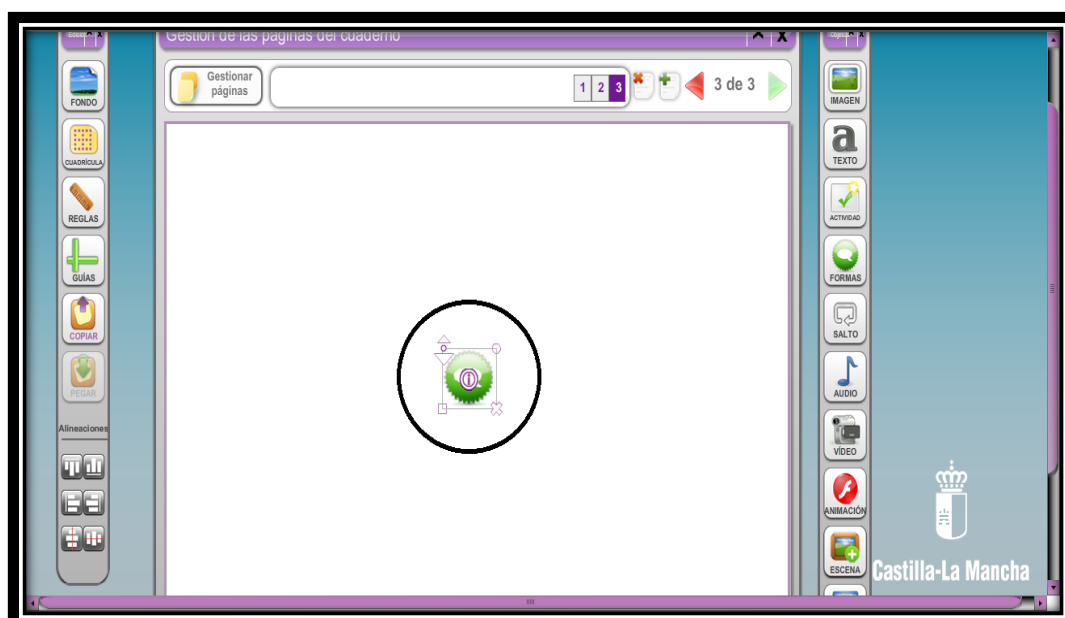
La Actividad que se incorporó al cuaderno digital se presenta de la siguiente manera:



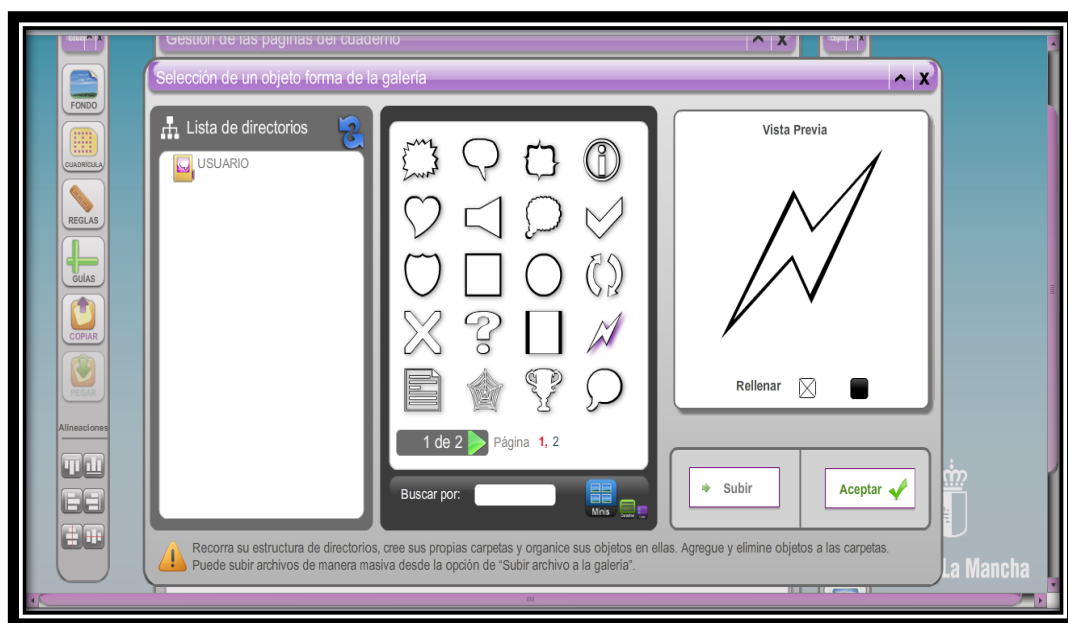
Clic en INICIAR, entonces ya se tiene la actividad para que elaboren los estudiantes.



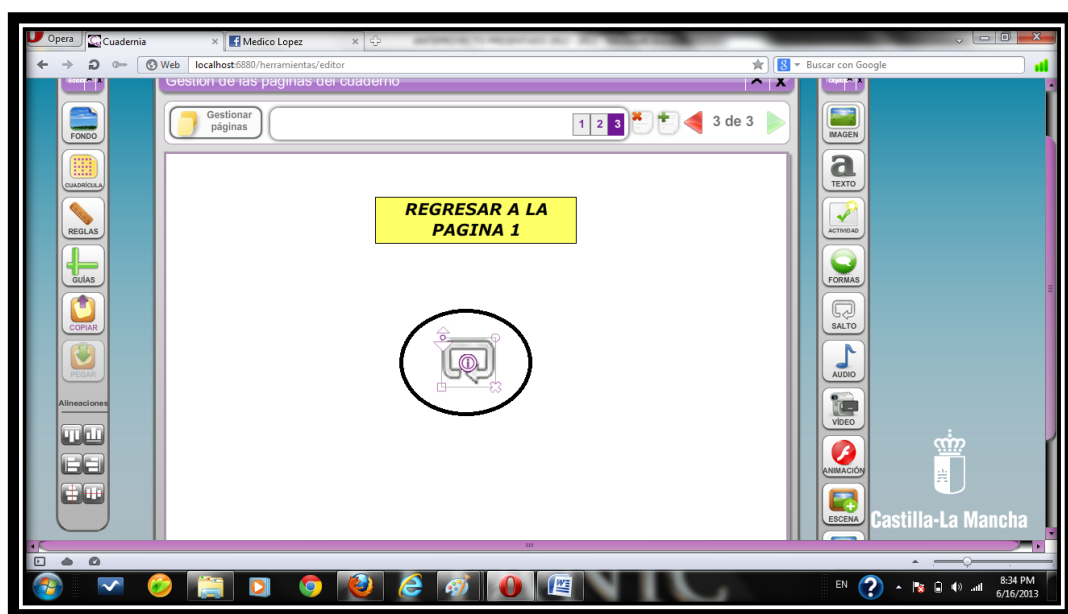
.- El botón FORMAS permite al usuario insertar figuras predeterminadas en las hojas de trabajo, al igual que las imágenes se las puede cargar desde el ordenador o desde la web.



Hacer clic en el centro del recuadro, aparece una serie de elementos que se pueden cargar y aplicarlas como formas y luego en ACEPTAR.



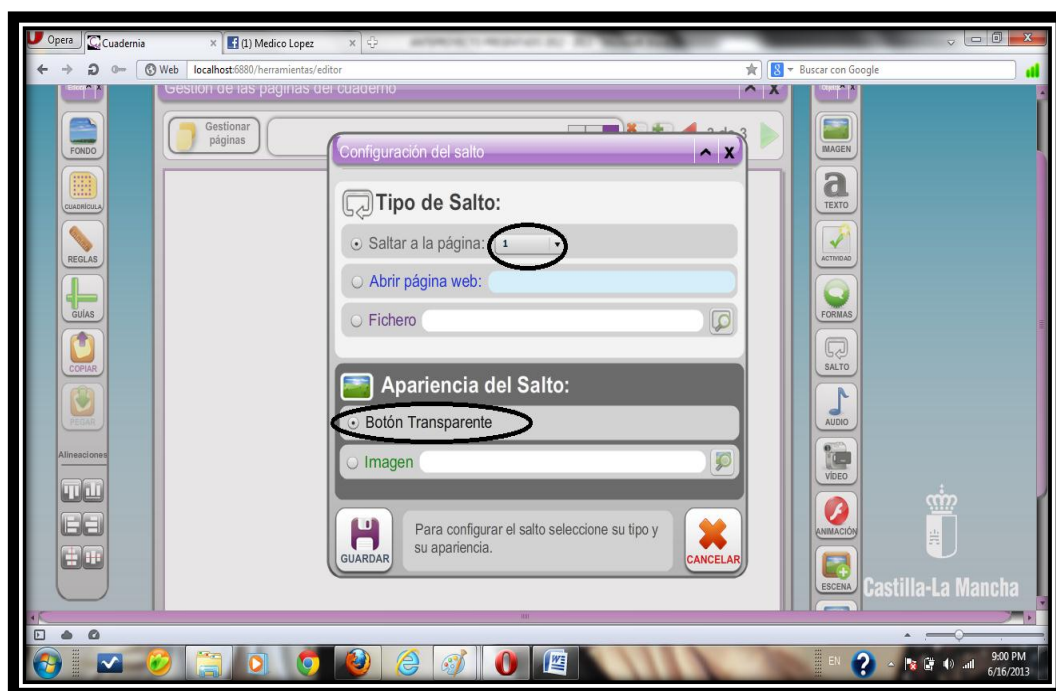
.- el botón SALTO es una herramienta de enlace interno, al hacer clic en el centro del recuadro se tiene la opción de enlazar las páginas dentro del cuaderno.



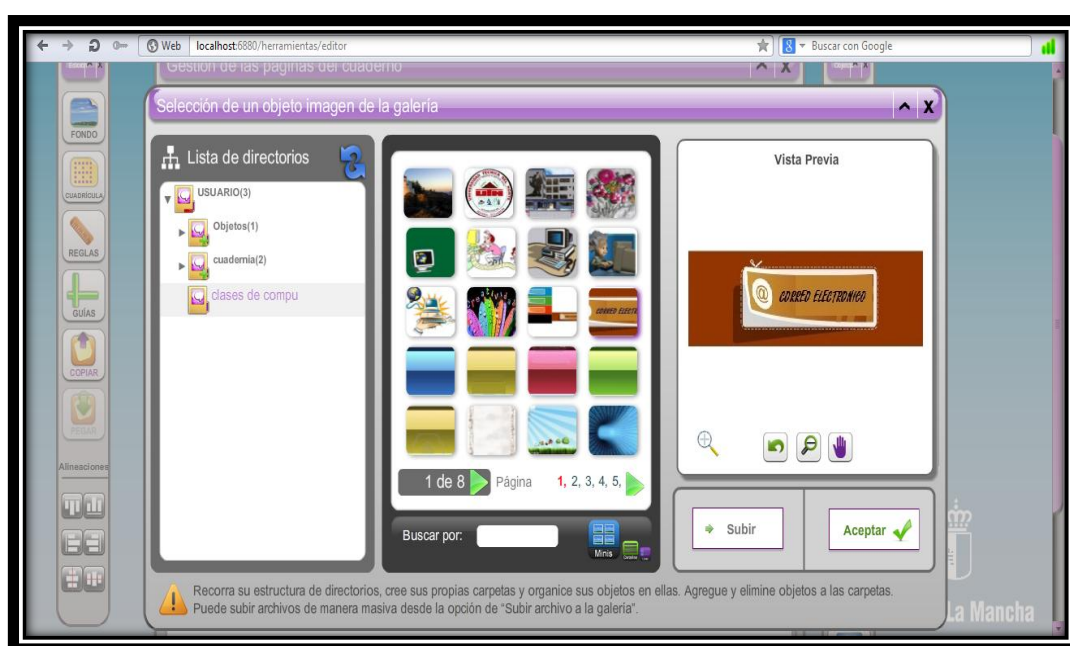
En esta ventana existen varias opciones de enlace y se deben llenar los siguientes campos. En el campo SALTAR A LA PÁGINA se elige a que hoja se desea el enlace, en este caso se elige la página 1. Por lo

común al utilizar el primer campo se activa también el campo BOTÓN TRANSPARENTE y clic en GUARDAR.

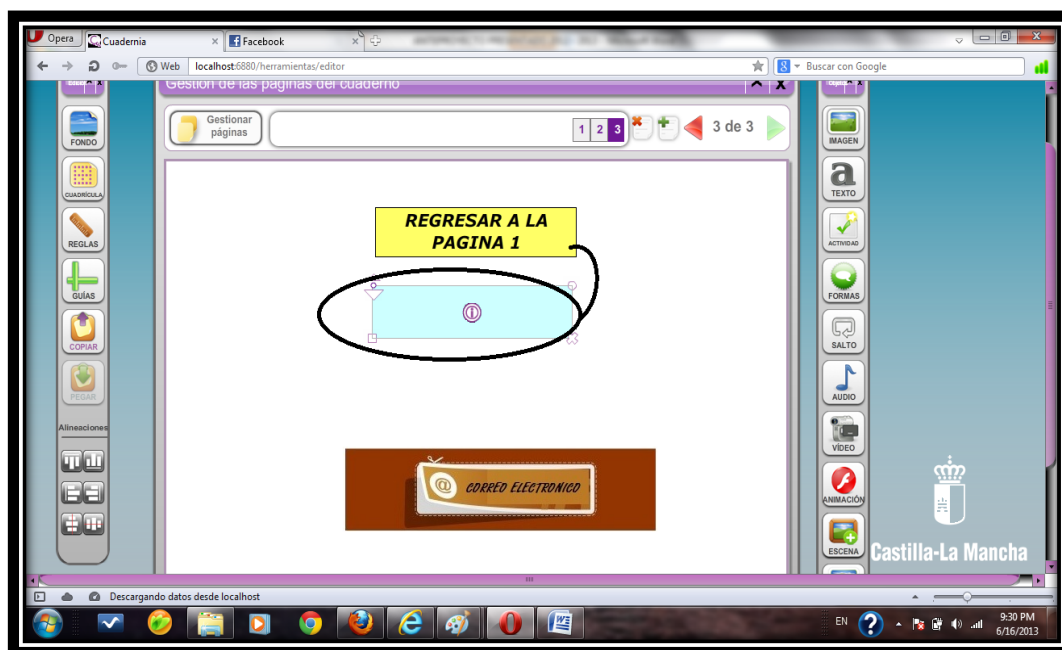
El campo ABRIR PÁGINA WEB permite realizar enlaces con páginas de navegadores externos.









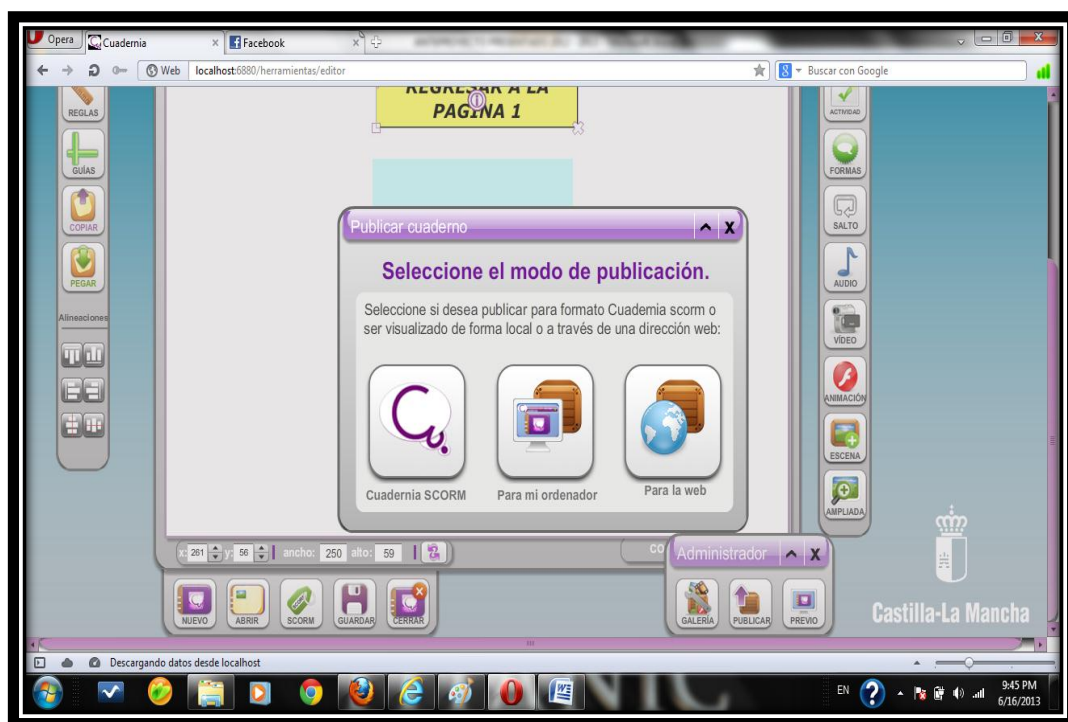
Al activar el botón IMAGEN se puede elegir una opción de la galería que servirá como enlace y luego hacer clic en ACEPTAR.



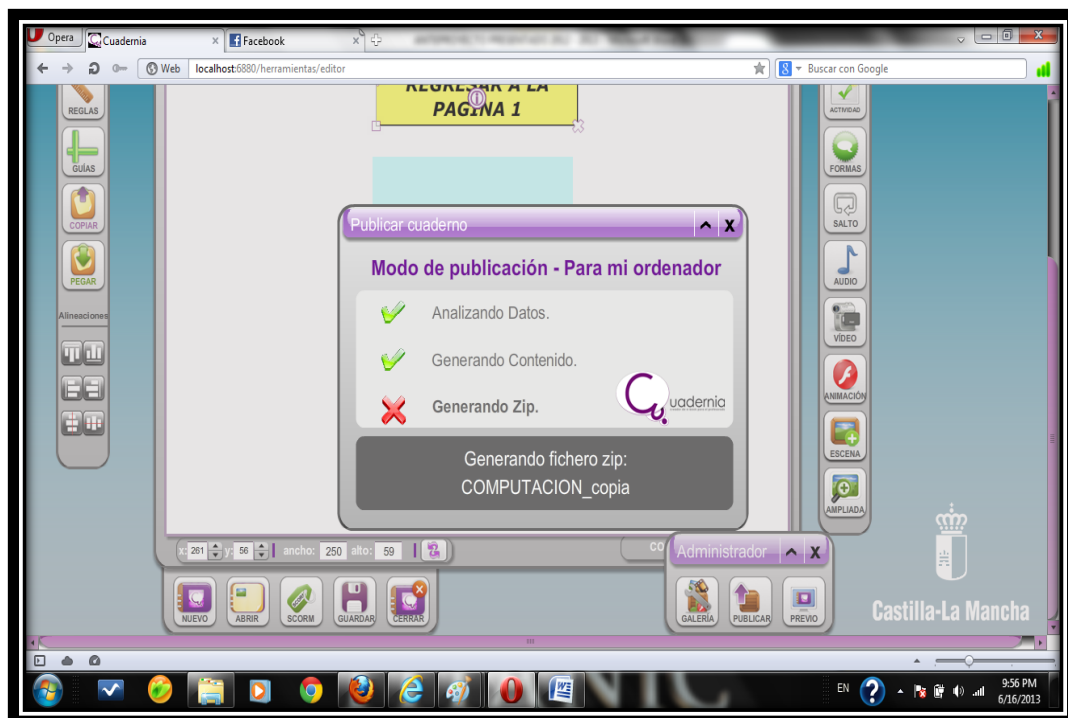
La etiqueta de BOTÓN TRANSPARENTE se la coloca sobre el cuadro de texto desde el cual se desea el enlace, y la imagen servirá directamente como conector.



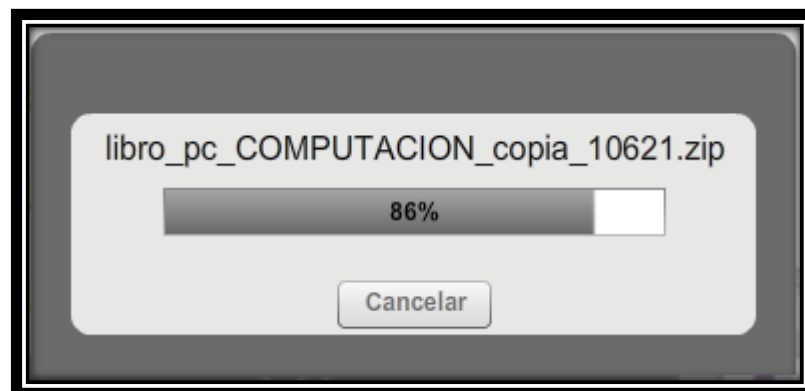
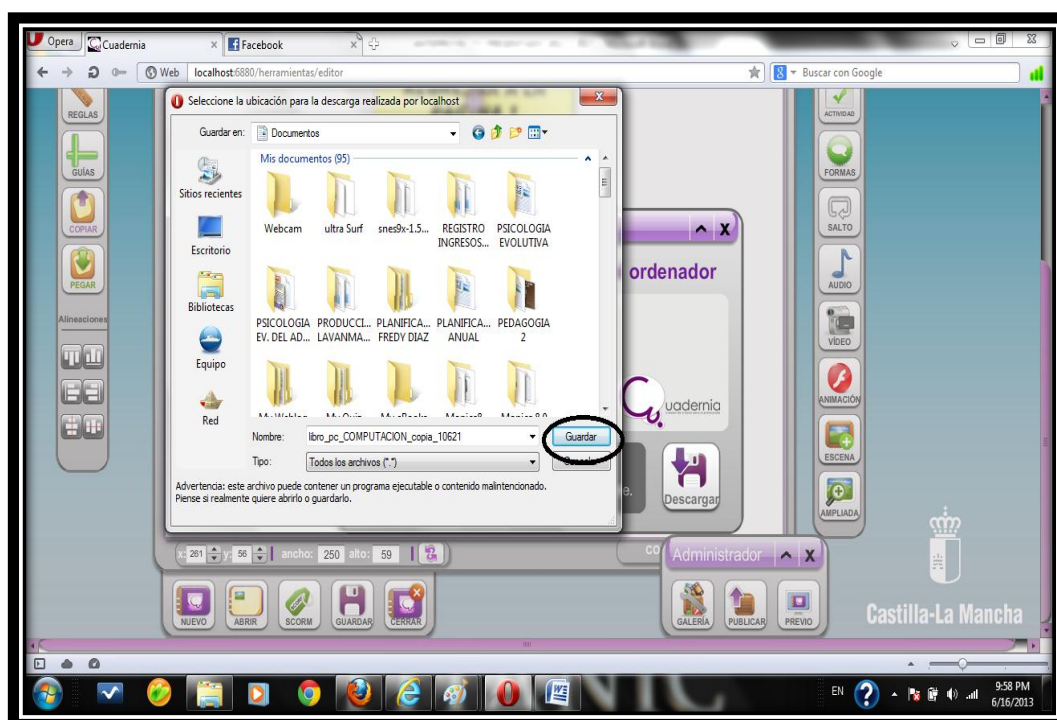
	El botón AUDIO permite insertar sonido o música en el cuadernillo.
	Esta opción permite insertar Videos en el cuadernillo digital.
	Además CUADERNIA 3.0 permite agregar animaciones Macromedia Flash haciéndolo más dinámico al cuaderno.
	COPIAR imágenes, texto, entre otros elementos dentro del cuadernillo en programación.
	PEGAR lo cortado en cualquier hoja de trabajo.
	La opción PUBLICAR sirve para guardar el cuadernillo que se está elaborando en el ordenador o publicarlo en la web.



Para publicar en el ordenador o en la web el programa analiza primero si es compatible o no y luego clic en DESCARGAR.



Al hacer clic en DECARGAR se abre una ventana en la cual se debe elegir el lugar en donde se desea guardar el cuaderno y GUARDAR.



Una vez finalizado este proceso el Cuaderno Digital está listo para poder ser abierto como presentación original del proyecto.

A continuación se presenta la aplicación de Cuadernia 3.0 para el desarrollo de la Creatividad en el aprendizaje de la asignatura de Computación.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TECNOLOGÍA LICENCIATURA EN CONTABILIDAD Y COMPUTACION

TEMA: APLICACIÓN DE CUADERNIA 3.0 PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN EL PRIMER AÑO BACHILLERATO DE ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS DEL COLEGIO TÉCNICO "VALLE DEL CHOTA" UBICADO EN LA COMUNIDAD DE CARPUELA PERTENECIENTE A LA PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL PERIODO 2012 - 2013.

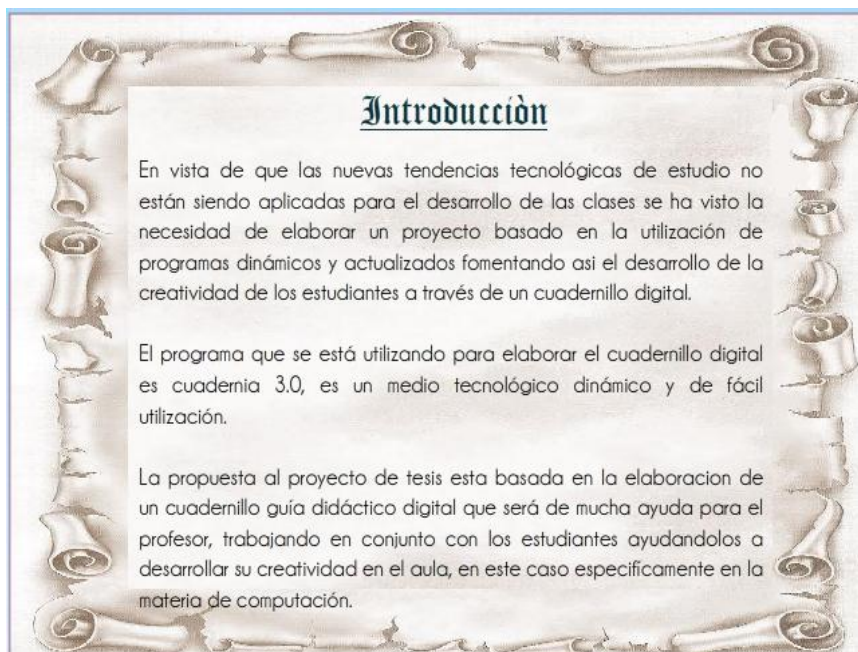
INTEGRANTES:

CERVANTES DELGADO PAULINA
RUIZ MALDONADO JUAN CARLOS

TUTORA:

ING. ANDREA BASANTES

INTRODUCCIÓN DEL CUADERNO DIGITAL



MENÚ PRINCIPAL.- En esta hoja se presenta el Menú Principal con los cuatro Bloques Temáticos respectivamente. Al dar clic en cualquier bloque directamente se enlaza a un submenú de cada tema.

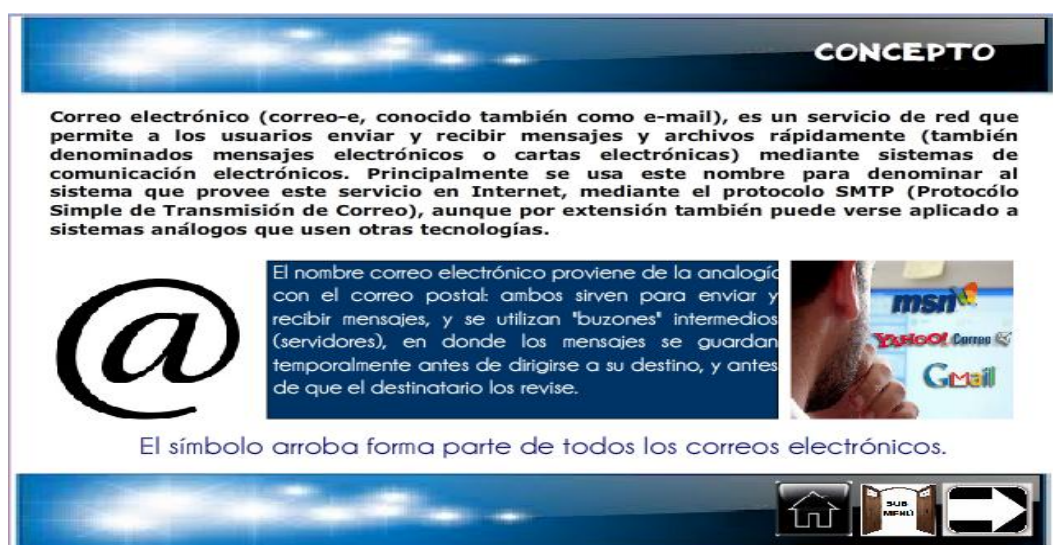


Bloque Nº 1: Correo Electrónico.- del Menú Principal al hacer clic en el bloque Nº 1 referente a Correo Electrónico se despliega este submenú del cual se puede elegir cualquier tema basado al bloque y se abren varias hojas con el contenido acerca del tema.



El siguiente collage presenta una a una las hojas con la información referente a los temas del Bloque.

Concepto, Proveedor, Elementos, Estructura y Funcionamiento



PROVEEDOR

Hay varios tipos de proveedores, y se diferencian por la calidad del servicio que ofrecen. Básicamente, se pueden dividir en dos tipos: los correos gratuitos y los de pago.



GRATUITOS:

yomismo@hotmail.com

La parte que hay a la derecha de la @ muestra el nombre del proveedor

DE PAGO:

computacion@yomismo.net

Un proveedor de Internet da cuando se contrata la conexión.



ELEMENTOS

Para que una persona pueda enviar un correo a otra, cada una ha de tener una dirección de correo electrónico. Esta dirección la tiene que dar un proveedor de correo, que son quienes ofrecen el servicio de envío y recepción. Es posible utilizar un programa específico de correo electrónico (cliente de correo electrónico o MUA, del inglés Mail User Agent) o una interfaz web, a la que se ingresa con un navegador web.



ESTRUCTURA

Un ejemplo es persona@servicio.com, que se lee persona arroba servicio punto com. El signo @ (llamado arroba) siempre está en cada dirección de correo, y la divide en dos partes: el nombre de usuario (a la izquierda de la arroba; en este caso, persona), y el dominio en el que está (lo de la derecha de la arroba; en este caso, servicio.com). La arroba también se puede leer "en", ya que persona@servicio.com identifica al usuario persona que está en el servidor servicio.com (indica una relación de



FUNCIONAMIENTO

Se pueden mandar mensajes entre computadores personales o entre dos terminales de una computadora central. Los mensajes se archivan en un buzón (una manera rápida de mandar mensajes). Cuando una persona decide escribir un correo electrónico, su programa (o correo web) le pedirá como mínimo tres cosas:



•Destinatario: una o varias direcciones de correo a las que ha de llegar el mensaje




•Asunto: una descripción corta que verá la persona que lo reciba antes de abrir el correo



•El propio mensaje. Puede ser sólo texto, o incluir formato, y no hay límite de tamaño






Características

C A R A C T E R Í S T I C A S	Es rápido y económico. El envío a cualquier parte del mundo tarda unos segundos en ser recibido, además cuesta lo mismo enviar un mensaje de tres líneas que uno de mil y, el precio es el mismo sin importar el destino.	
	Permite trabajar directamente con la información recibida utilizando, por ejemplo, un procesador de textos, una hoja de cálculo o el programa que sea necesario, cosa que no ocurre con el correo tradicional o el fax. Es decir, cualquier mensaje se puede modificar, reutilizar, imprimir, etc.	

C A R A C T E R Í S T I C A S	~ Puede enviar o recibir mucha información, ya que se pueden mandar archivos que contengan libros, revistas, datos.	
	~ Es multimedia ya que se pueden incorporar imágenes y sonido a los mensajes. ~ Permite enviar mensajes a grupos de personas utilizando las listas de correo.	
	~ No utiliza papel. ~ Puede consultarse en cualquier lugar del mundo. ~ Es muy fácil de usar.	

Ventajas y Desventajas, clases y tipos de Correo Electrónico

VENTAJAS		DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> • Bajo costo • Velocidad • Comodidad • Ayuda al medio ambiente con el ahorro de papel • Se evita la manipulación física del contenido del mensaje 		<ul style="list-style-type: none"> • Se debe tener acceso a internet. • Tener conocimiento en el manejo de las herramientas informáticas • No se pueden enviar objetos físicos
<ul style="list-style-type: none"> • Permite enviar todo tipo de archivos • Se pueden revisar desde cualquier lugar del mundo • Facilita la comunicación entre las personas y empresas • Se puede enviar a varias 		<ul style="list-style-type: none"> • Permite el ingreso de correos no deseados (Spam) • Es muy fácil recibir virus • Facilita el robo de información




CLASES DE CORREO ELECTRÓNICO

DIRECCIONES PARA PERSONAL DOCENTE E INVESTIGADOR. PDI

Direcciones de correo para personal docente e investigador, o cualquier otro miembro de la Comunidad Universitaria que realice labores docentes o investigadoras. Se asociarán a un Departamento o Instituto de Investigación, y por lo tanto deben ser autorizadas por el Director.



DIRECCIONES DE CORREO INSTITUCIONAL

Direcciones de correo institucionales de los diferentes órganos o miembros que forman el equipo de gobierno de la Universidad. Puede existir más de una dirección para el mismo órgano, o entidad, aunque se identificarán con funciones. Estos buzones se crearán a instancia del Rectorado, Gerencia, o del Director de órgano que lo necesite.



DIRECCIONES PARA ALUMNOS

Los alumnos de la Universidad de León disponen de una cuenta de correo electrónico que no necesitan que soliciten, se les asigna una cuenta de correo electrónico al realizar su matrícula en cualquiera de las carreras que imparte la Universidad de León.



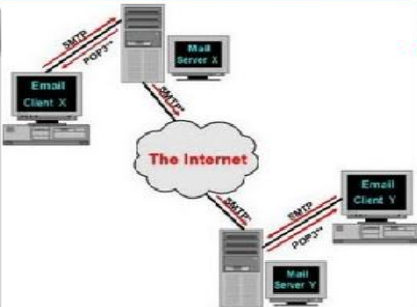




TIPOS DE CORREOS





POP3:


El principal tipo de cuenta de correo electrónico en Internet es Protocolo de oficina de correos versión 3 (POP3). Además, los mensajes enviados desde un equipo no se copian en la carpeta Elementos enviados de otros equipos. Existen varias soluciones temporales para estos temas.



IMAP:

Con una cuenta Protocolo de acceso a mensajes de Internet (IMAP), tiene acceso a las carpetas de correo del servidor de correo y puede almacenar y procesar el correo sin necesidad de descargárselo en el equipo en el que trabaja.




MAPI:


Es bastante parecido a IMAP, pero proporciona muchas más características cuando se usa desde el propio Outlook con una cuenta de correo electrónico de Exchange.



HTTP:

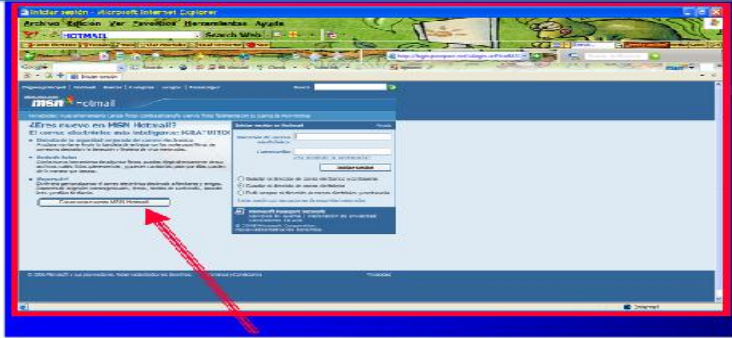
Estas cuentas utilizan un protocolo Web para ver y enviar correo electrónico. Las cuentas HTTP incluyen Windows Live Mail.



Pasos para crear un Correo Electrónico.

PASO 1: APARECE LA PANTALLA



CREAR UNA CUENTA

Navigation icons: Back, Home, Stop, Forward.

PASO 2: ASIGNARLE UN NOMBRE A LA CUENTA



ELEGIR UN NOMBRE


Comprobar si el correo está disponible

Hay que pulsar este botón para comprobar que otro usuario no tiene ya ese nombre asignado

Si clicamos en la casilla de la izquierda, el sistema nos daría la opción de acceder al correo si contestamos una pregunta concreta. La respuesta debe ser algo que solo nosotros podamos contestar correctamente

Navigation icons: Back, Home, Stop, Forward.

PASO 3: ACEPTAR CONDICIONES DE USO LEGAL



ACEPTAR CONDICIONES DEL CONTRATO Y PRIVACIDAD DE DATOS

HA FINALIZADO EL PROCESO DE CREACIÓN DE LA CUENTA DE CORREO

Navigation icons: Back, Home, Stop, Forward.

ACCEDERE AL CORREO ELECTRÓNICO

@ DE NUEVO ACCEDER A INTERNET
 @ IR A LA PÁGINA WEB

The screenshot shows the MSN Hotmail login interface. A blue callout box points to the login fields with the text: "INGRESAR EL NOMBRE DE USUARIO Y CONTRASEÑA". Another blue callout box points to the login button with the text: "MANTENER SIEMPRE EN CADA ESTACIÓN SE DEBE CONSULTAR EL CORREO EN LA ESTACIÓN DE TRABAJO".

Navigation icons: back, home, menu, forward.

PESTAÑA CORREO

The screenshot shows the MSN Hotmail inbox page. A blue callout box points to the inbox list with the text: "DENTRO DE LA PESTAÑA CORREO SE PUEDEN VER LOS MENSAJES RECIBIDOS, ENVIADOS Y BORRADOS".

Navigation icons: back, home, menu, forward.

Actividades de Refuerzo referente al Bloque.

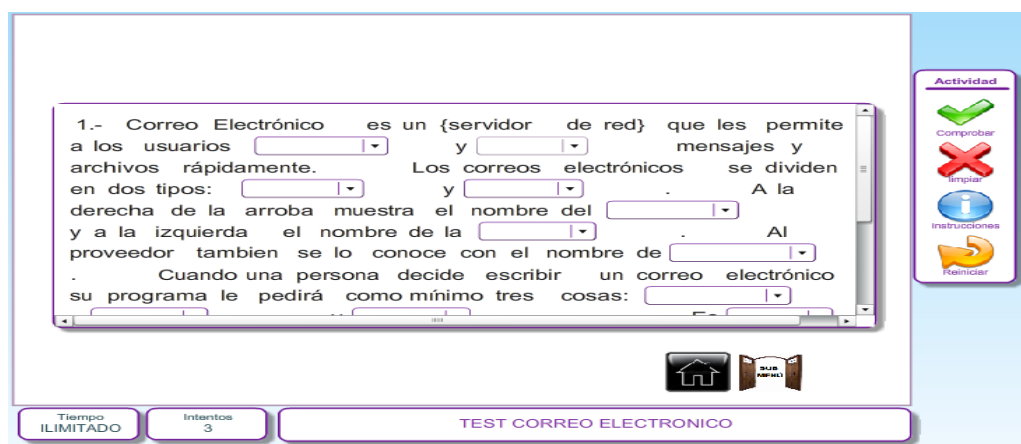
Actividad de Refuerzo

Outlook Yahoo

Navigation icons: back, home, menu, forward.



Desarrollo de la Actividad.



Bloque Nº 2: Redes Sociales



De la misma manera este bloque de temática presenta enlaces los cuales vincula a varias hojas con su información correspondiente como Conceptos, Características, como registrarse a una Red Social, Ventajas, Desventajas y Clases de Redes Sociales.

CONCEPTO

 Es un medio de comunicación social, instantánea, que permite compartir e intercambiar información principalmente de amistad, mantienen intereses y actividades en común, o están interesados en explorar los intereses y las actividades de otros.

 También están siendo utilizadas por grandes corporaciones, instituciones, organizaciones y empresas para promover sus productos y servicios, y tener un contacto más cercano con los clientes y afiliados.








CARACTERÍSTICAS

Tienen como finalidad principal poner en contacto e interconectar a personas, de tal forma que a través de la plataforma electrónica se facilite la conexión de forma sencilla y rápida.

Fomentan la difusión viral de la red social, a través de cada uno de los usuarios que la componen, empleando este método como principal forma de crecimiento del número de usuarios.

Permiten la interacción entre todos los usuarios de la plataforma, ya sea compartiendo información, contactando o facilitando contactos de interés para el otro usuario.

Permiten y fomentan la posibilidad de que los usuarios inicialmente contactados a través del mundo online, acaben entablando un contacto real, del que muy probablemente nacerán nuevas relaciones sociales.







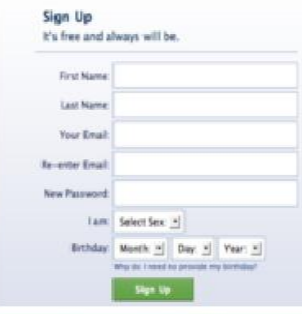



REGISTRAR UNA CUENTA EN FACEBOOK




Debajo de la palabra "Regístrate" en la página de inicio, escribe tu nombre en el primer espacio y tu apellido en la segunda.

Luego escribe una dirección de correo electrónico válida y re-escribela en el siguiente campo. Esto es para que Facebook pueda contactarte para confirmar tu registro y en el futuro mandarte noticias de tu perfil.

Luego escribe una contraseña, tu sexo y tu fecha de cumpleaños. Luego haz clic en el botón de "Regístrate" en la parte inferior de la página.





VENTAJAS

- Facilita no sólo estar en contacto con tus amigos, sino que además puedes recuperar aquellos amigos del pasado (Colegio, Universidad, Trabajos anteriores, etc.).



- Permite generar y compartir muchas noticias y videos de interés general que casi siempre te aportan conocimiento.

- Es de fácil acceso tanto a noticias, como a juegos, programas de ocio, etc.



- El uso de las redes sociales puede ser un método divertido y creativo de hacer negocios.





DESVENTAJAS

Existe un mal uso de la red por parte de determinadas personas, que pueden poner en peligro tu privacidad.



•Se generan momentos incómodos debido a que personas que no son tus amigos quieren serlo

•La actualización muchas veces tarda, al igual que hay momentos que aparece lo que han compartido tus amigos hace 2 minutos, te pone como último la que se hizo hace tres horas.


•Cuando se hace un uso excesivo de las redes sociales, no sólo puede afectar al desarrollo de tu negocio sino también a tu salud física y mental como persona.


•Publica mucho de tu información personal.







CLASES DE REDES SOCIALES












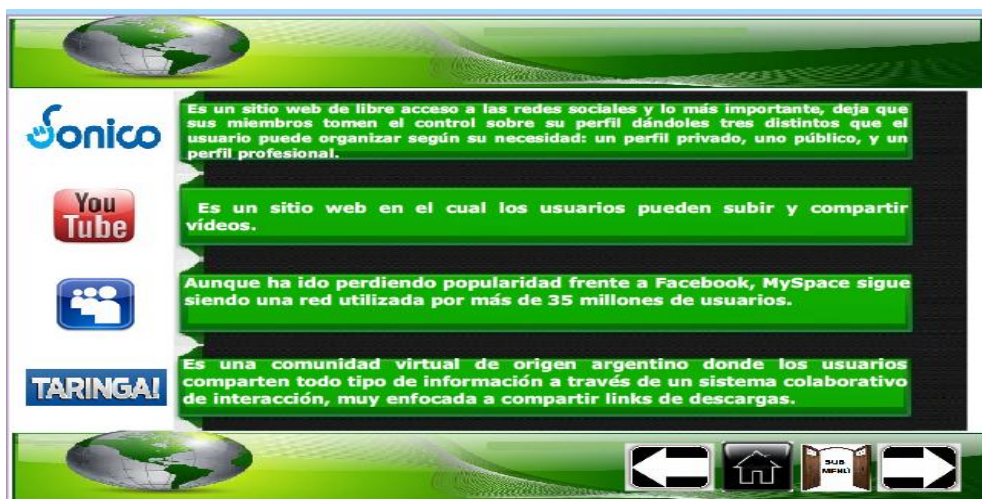
Aunque no goza de la misma popularidad que otras redes sociales como Facebook o Twitter, Badoo es sin duda una red social líder en su género

Es hoy por hoy es la red social más popular en prácticamente todo el mundo es ideal para conectar con clientes y amigos.

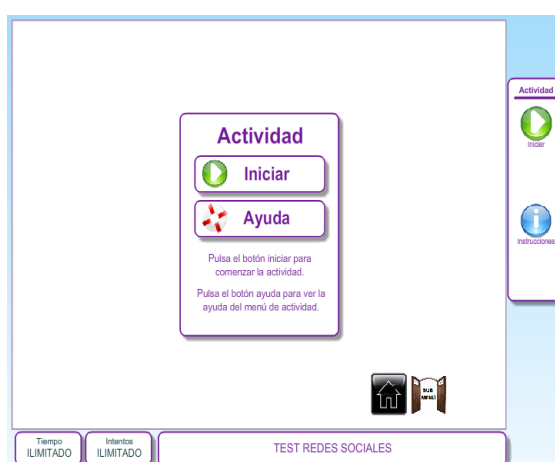
Comparte similitudes con otras redes sociales, sin embargo, introduce algunos cambios que hacen que valga la pena para los amantes de probar nuevas e interesantes comunidades online. Sin embargo, no es uno de los sitios más populares.

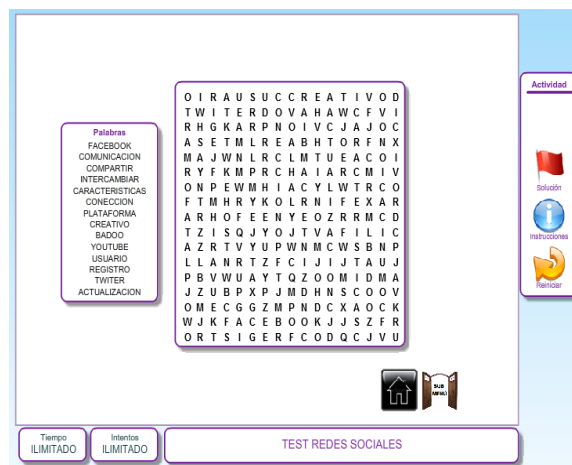
Ofrece un sencillo servicio que puede ayudar a tu negocio a estar en contacto con seguidores y clientes a través de su servicio de mensajería.



Como todo bloque o unidad este cuenta con una actividad de refuerzo.





Bloque N° 3: Navegadores de Internet.



A continuación se presenta la información que compone el bloque N° 3 de los Navegadores de Internet hoja por hoja.



CARACTERÍSTICAS

-Todos los navegadores comparten funciones y prestaciones fundamentales. Contienen un cajetín para escribir la dirección (URL) de la página web y una serie de botones básicos para ir hacia adelante, hacia atrás, recargar la página, etc. También todos incluyen gestión de 'Favoritos' y del 'Historial' (páginas web visitadas). Pero además existen un montón de aplicaciones más que no todos integran o resuelven de la misma manera.





-Sin duda lo fundamental es que el navegador sea capaz de cargar cualquier tipo de página web sin problemas. Aunque los navegadores importantes están adaptados a los estándares más comunes, algunas páginas complejas (o diseñadas sólo para IE) presentan problemas al cargarse en un navegador distinto a Internet Explorer. Sin embargo, aunque en ocasiones no vengán integrados, los navegadores están preparados para añadir los plug-ins (accesorios) necesarios para visualizar casi cualquier tipo de página (en Flash, PDF, Java, etc.).




FUNCIONAMIENTO DE LOS NAVEGADORES

La comunicación entre el servidor web y el navegador se realiza mediante el protocolo HTTP.

La función principal del navegador es descargar documentos HTML y mostrarlos en pantalla. En la actualidad, no solamente descargan este tipo de documentos sino que muestran con el documento sus imágenes, sonidos e incluso vídeos en diferentes formatos



Algunos de los navegadores web más populares se incluyen en lo que se denomina una Suite. Estas Suite disponen de varios programas integrados para leer noticias de Usenet y correo electrónico mediante los protocolos NNTP, IMAP y POP




Tipos de Navegadores con sus respectivas Ventajas y Desventajas

TIPOS

INTERNET EXPLORER



Este navegador está integrado al sistema operativo Windows, lo que trae como consecuencia que no pueda ser borrado por el usuario este navegador no es considerado demasiado seguro, aunque presenta avanzadas opciones en cuanto a privacidad y seguridad. Ofrece al usuario la posibilidad de controlar la presentación de los colores, letras y tamaños del texto










VENTAJAS		DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> -Mejorado visualmente -Navegación privada -Navegación por pestañas miniaturas para acceder a los sitios visitados y mayor estandarización. -Ha mejorado mucho con respecto a los anteriores -Incluye mejoras en la seguridad y la navegación de los usuarios 		<ul style="list-style-type: none"> -En la navegación privada no podemos almacenar cierta información necesaria como cookies, historial, etc. -Bastante inestabilidad, mas que en versiones anteriores. -Regularmente lento.



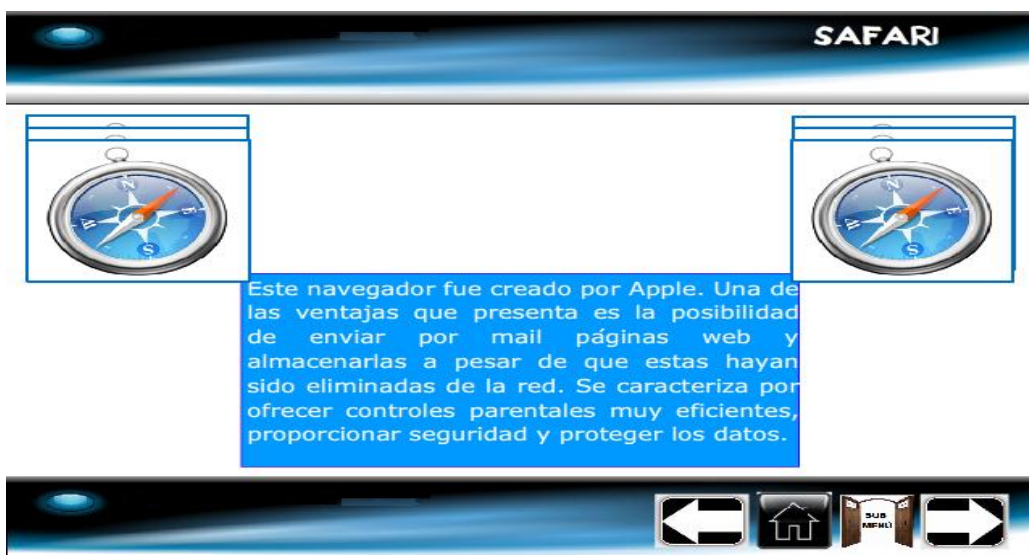
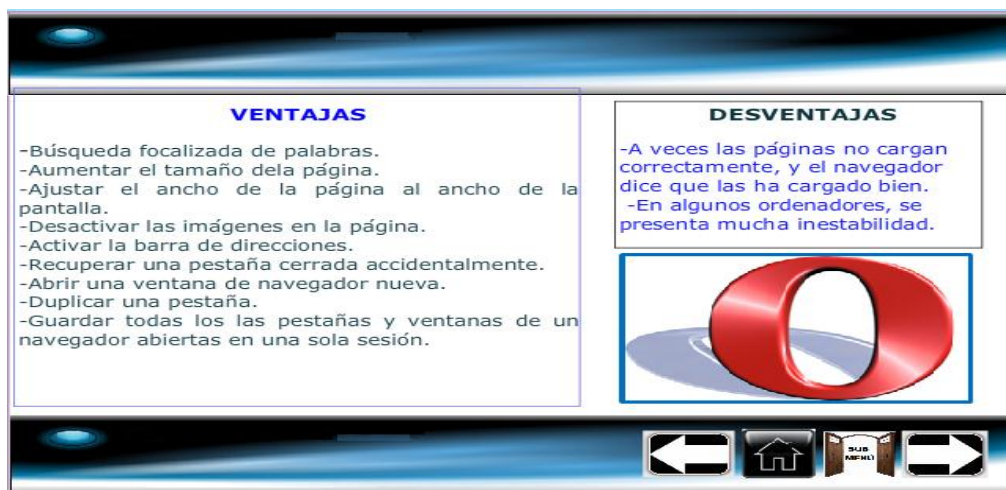
MOZILLA FIREFOX

	<p>Se caracteriza por su estabilidad, sencillez, seguridad y rapidez. Además, le permite al usuario modificar su apariencia y estilo.</p>	
		



VENTAJAS		DESVENTAJAS
<ul style="list-style-type: none"> -Sombra de texto: La etiqueta "text - shadow" -Permite aumentar efectos de sombras a textos y decoraciones del texto. -Word-wrap: Con esto se consigue mejorar el ajuste de los párrafos, para evitar el corte de las palabras al final de la línea. -Posibilidad de restaurarla sesión -Gran velocidad Información del sitio web, instantánea Marcar paginas con un simple click. 		<ul style="list-style-type: none"> -Mientras más aplicaciones le instales, más lento será, y puede causar algunos problemas. -Si se cierra una sesión de forma inesperada, Firefox la restaurará sin preguntar, sin dar opción de elegir entre Restaurar tus pestañas o ir a tu página de inicio. -Repetitivo error de "Página No Encontrada"
		









	
<p>DESVENTAJAS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Es un navegador de código cerrado. -Cuenta con muy pocas extensiones -Su integración con las ventanas de los sistemas operativos Windows. 	<p>VENTAJAS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Incluye navegación por pestañas. -Corrector ortográfico. -Búsqueda progresiva -Administrador de descargas. -Sistema de búsqueda integrado. -Bloqueador de ventanas emergentes -Atajos del teclado -Proporciona un entorno para los desarrolladores web, como el "UserAgent" en el cual se selecciona el motor de renderizado para abrir las páginas web. -Inspector Web. -Consola de errores.

← Home Sub Menú →

GOOGLE CHROME

Este navegador fue creado por la empresa Google. Se lo puede obtener de forma gratuita, y se caracteriza por tener una interfaz de usuario que resulta eficiente y de gran sencillez. Este navegador es valorado por sus usuarios debido a la seguridad, claridad, sencillez, rapidez y estabilidad que proporciona.

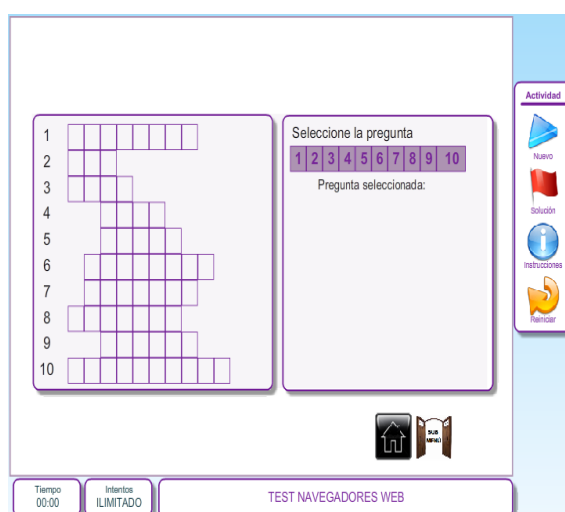



← Home Sub Menú →

<p>VENTAJAS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Su interfaz es agradable y solo tiene lo esencial por lo cual hay un gran espacio de pantalla. -Si abres una pestaña nueva te aparece las 9 páginas q mas visitas -Un poco más rápido -Consume menos recursos de la computadora que mozillafirefox. -Administrador de procesos -La visualización del código fuente -Interacción de la barra de estado con el mouse -Busca y navega Internet desde una sola barra 		<p>DESVENTAJAS</p> <ul style="list-style-type: none"> -No tiene marcadores dinámicos -Bastante inestable -Al hacer una descarga, nunca recuerda la última carpeta donde se bajo algo. -Al llenar un campo de texto varias veces, como el de los números al enviar mensajes de texto desde la web, no aparecen los últimos números (como recordando). -Vulnerabilidad que hace aparecer multitud de ventanas de confirmación y se lleva por delante todas las pestañas abiertas.
---	---	---

← Home Sub Menú →

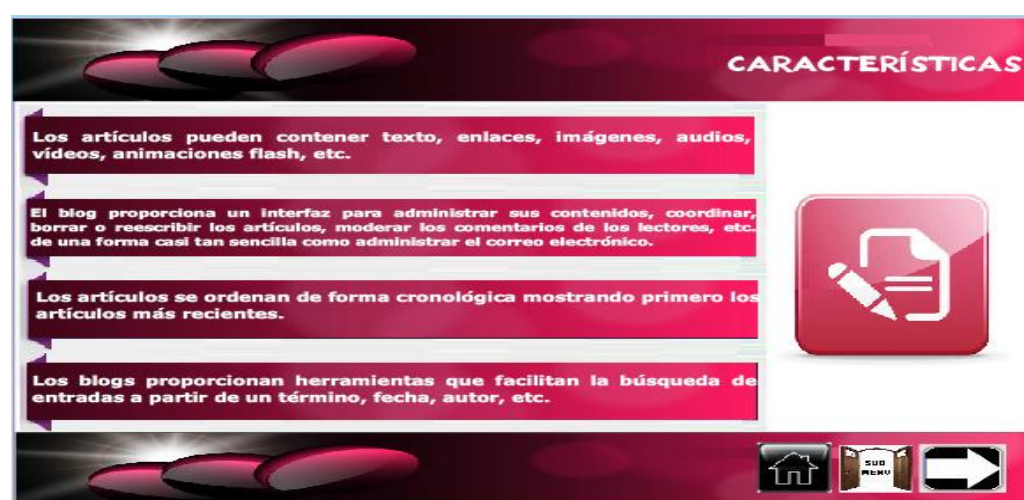
Actividad de Refuerzo referente al Bloque N° 3, Navegador de Internet.





Bloque N° 4: Bitácora Electrónica (Blog).



Los botones de enlace del Submenú permiten visualizar el contenido correspondiente a cada tema del Bloque.











Las etiquetas o palabras clave asignadas a un artículo contribuyen a la organización temática de la información facilitando su posterior búsqueda.

La posibilidad de que los lectores envíen sus comentarios permite establecer un interesante flujo de debate en torno a los artículos publicados.

La suscripción RSS o Atom a los artículos y comentarios de un blog permiten disponer de las últimas novedades publicadas en el navegador web o lector de noticias sin necesidad de acceder directamente a ese sitio web.

Los blogs permiten mostrar incrustados en sus páginas recursos multimedia alojados en servicios web 2.0: imágenes, audios, vídeos, etc.





CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Existen una serie de elementos comunes a todos los blogs.

Comentario; Mediante un formulario s permite a usuarios añadir comentarios a cada entrada y generar un debate













CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS




Enlace: Una particularidad que diferencia a los weblogs de los sitios de noticias es que las anotaciones suelen incluir multiples enlaces a otras paginas (no nesesariamente blogs;)













CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS



Enlace inverso:
 En algunos casos permite que anotaciones se los haga trackback o retroenlace que nos permite suba que alguien la enlazado nuestra entrada.
 Es posible también agregar fotos un aspecto importante de los weblogs es su interactividad




Anatomía de un Blog





ANATOMÍA DE UN BLOG

Un blog dispone de dos interfaces diferenciados:
 1.- FrontEnd
 2.- BackEnd

FrontEnd: Es el "escaparate" o área pública del blog. Muestra los artículos publicados que pueden ser leídos por cualquier usuario que accede al mismo.









CABECERA

La estructura del Frontend suele tener los siguientes elementos:

Muestra el título del blog y en algunos casos una imagen de fondo. Cuando el lector hace clic en el enlace que proporciona se sitúa en la portada o página principal del blog.





BARRA LATERAL

Contiene los gadgets o módulos que incorporan prestaciones adicionales al blog: búsqueda, artículos por meses, artículos por etiquetas, lista de enlaces, suscripción RSS, etc.

ENTRADAS DEL BLOG

Contiene los artículos o entradas publicadas. Aparecen ordenados cronológicamente situándose arriba el más reciente. En la página principal solo se pueden leer un número concreto de artículos. Para acceder a los anteriores se proporciona un sistema de paginación con un enlace a "Entradas anteriores".

BackEnd

BackEnd: Es el "taller" o área de acceso restringido del blog. En este espacio entra el autor/autores del blog para gestionar su contenido.

En la lectura de una entrada o artículo se suelen ofrecer los siguientes elementos:

1.- FECHA DE PUBLICACIÓN del artículo.

2.- TÍTULO DEL ARTÍCULO: Cuando el usuario hace clic en su enlace se accede al artículo de forma individual mostrándose los comentarios asociados al final del mismo.

3.- CONTENIDO DEL ARTÍCULO: Puede contener texto, enlaces, imágenes, audios, vídeos, etc.



4.- AUTOR DEL ARTÍCULO: Se muestra el nombre del autor del artículo. Puede resultar interesante cuando en un blog publican varios usuarios.

5.- HORA DE PUBLICACIÓN

6.- COMENTARIOS: Muestra el número de comentarios realizados a esa entrada. Cuando el usuario hace clic en este enlace accede a los comentarios publicados.



7.- EDICIÓN: Cuando el usuario que navega está autenticado como administrador del blog aparece en cada artículo un icono en forma de lápiz proporcionando un enlace directo al backend de edición de su contenido.

8.- ENTRADAS RECIENTES/POSTERIORES: Estos enlaces de navegación situados al final de una página permiten acceder al resto de artículos.

9.- PÁGINA PRINCIPAL: Enlace a la portada del blog donde se mostrará una página con los últimos artículos publicados.

10.- SUSCRIPCIÓN: Este enlace permite suscribirse a la publicación de entradas de nuestro blog utilizando el navegador web o bien un programa específico de lectura de feeds.



Tipos de Blog



TIPOS DE BLOGS

Los blogs tienen distintas variantes en función de su funcionamiento, tipo de contenido predominante, dispositivo donde se visualizarán, etc. Entre ellos destacan:

OPENBLOG: Es un blog que no requiere interfaz de administración y proporciona una herramienta para que sus visitantes puedan publicar de forma abierta y libre. Es de carácter colectivo y público. Tiene muchas similitudes con un foro.

Ejemplo:
<http://open-blog.org/>



FOTOLOG: Como su nombre indica es un blog donde la foto es el elemento principal de publicación. La imagen y la fecha de publicación son los contenidos obligatorios. A diferencia de un álbum de fotos sólo se publica una o dos fotos en cada entrada y se pueden acompañar de comentarios del autor. También admite comentarios de los visitantes y enlaces a los fotologs de los amigos.

Ejemplo:
<http://fotolog.com/>




Actividades de Refuerzo para el Bloque Nº 4








Actividad





Iniciar



Ayuda

Pulsa el botón iniciar para comenzar la actividad.

Pulsa el botón ayuda para ver la ayuda del menú de actividad.






Tiempo
ILIMITADO


Intentos
3

TEST BITACORA ELECTRONICA


Actividad


 Iniciar



 Instrucciones




FrontEnd



Blog es un sitio web periódicamente actualizando





Entrada o Artículo





BackEnd

Actividad


 Comprobar


 Imprimir


 Instrucciones


 Reiniciar

Tiempo
ILIMITADO

Intentos
3

TEST BITACORA ELECTRONICA

6.7. Impactos

6.7.1 Impacto Educativo

La propuesta se argumenta en el área educativa, porque contiene una serie de diseños y actividades que permiten que el docente no sólo sea un emisor de la información al momento de la enseñanza sobre las temáticas de la asignatura de computación; el docente impartirá su clase de una manera dinámica, creativa e interactiva y no basándose en la forma tradicional lo cual obliga que el estudiante desarrollen su imaginación y creatividad, participando así más activamente en clases.

6.7.2 Impacto Tecnológico

A medida de que los años transcurren la tecnología avanza de una manera apresurada, este trabajo contiene una serie de herramientas actuales que ayudará al mejoramiento de las nuevas tecnologías facilitando así su desarrollo.

6.8. Difusión

La difusión del presente Cuaderno digital se lo realizó en el Colegio Técnico Valle del Chota; mediante el mismo se evaluó a los estudiantes los conocimientos adquiridos durante la clase presentada. Se tuvo una aceptación positiva por parte del docente y los estudiantes ya que mediante el cuaderno digital (cuadernia 3.0) se evidenció una mayor atención y mejor desarrollo en la creatividad por parte de los estudiantes al ser impartida la clase demostrativa.

6.9. Bibliografía

1. ABRIL FREIRE, Mario. (2004). *“Diccionario Enciclopédico de la Educación”* Primera Edición, Editorial PPL. Impresores, Ecuador.
3. BERNAL TORRES, César Augusto (2006) *“Metodología de la Investigación”*. Edición N° 2, Editorial Pearson, México.
4. BURGA, Noemí (2007) *“enseñanza y aprendizaje”* Edición Argentina, Editorial Homosapiens
5. CARRILLO, Martha (2004) *“Guía Metodológica”* Editorial Láser Publicitaria, Quito.
6. CASTRO PIMIENTA, Orestes D. (2000) *“Guía Para el Diseño de Investigación y Elaboración de Tesis”* Primera edición, Editorial S&A, Quito.
7. DURAN MOLINA, Juan Carlos (2004), *“Teorías del Aprendizaje y Modelos Pedagógicos”* Editorial CIPP, Quito.
8. ESPINOZA, I. (2003) *“Problemas del Aprendizaje”*. Quito.
9. E. Woolfolk, Anita(1999)*Psicología educativa* .Prentice Hall Hispanoamérica, S.A. Páginas.(134,247)
10. GRUPO OCÉANO (2004) *“Diccionario Enciclopédico”*.
11. Hernández, R. (1996). *Metodología de la investigación*. México.
12. M.E.C. *“Acuerdo Ministerial N° 182”* (2007). Quito - Ecuador
13. MASDEVALL GÓMEZ, M. Teresa y Otros. (2006). *“Propuestas de*

Intervención en el Aula”. Primera Edición. Editorial Marcea S. A. Madrid.

14. Piaget. Aportaciones del padre de la Psicología Genética. 2000-2004.

15. Pozo, J. I. *Aprendices y maestros*. Alianza. Madrid, 1996.

16. Rosmini en Nuovo Saggio sull, origine delle idee, 1833

17. Villarroel J, (1995) (Pág. 116)

18. VILLARUEL MOREJÓN, César. (2007). “Orientaciones Didácticas Para el Trabajo Docente” Tercera Edición, Editorial FOCET, Quito.97

Linografía

<http://cuadernia.educa.jccm.es/>

<http://www.educa.jccm.es/educa->

[jccm/cm/recursos/tkContent?idContent=70658&](http://www.educa.jccm.es/cm/recursos/tkContent?idContent=70658&)

www.eleducador.com

<http://www.psicologia-positiva.com/creatividad.html>

<http://definicion.de/navegador/>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Fundamentaci%C3%B3nSocial/2760.html>

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Fundamentaci%C3%B3nSocial/2761900.html>

<http://definicion.de/correo-electronico/>

<http://webxiss.blogspot.com/2009/10/blog-definicion-de-la-bitacora.html>

<http://es.scribd.com/doc/24658747/Redes-sociales-definicion>

ANEXOS

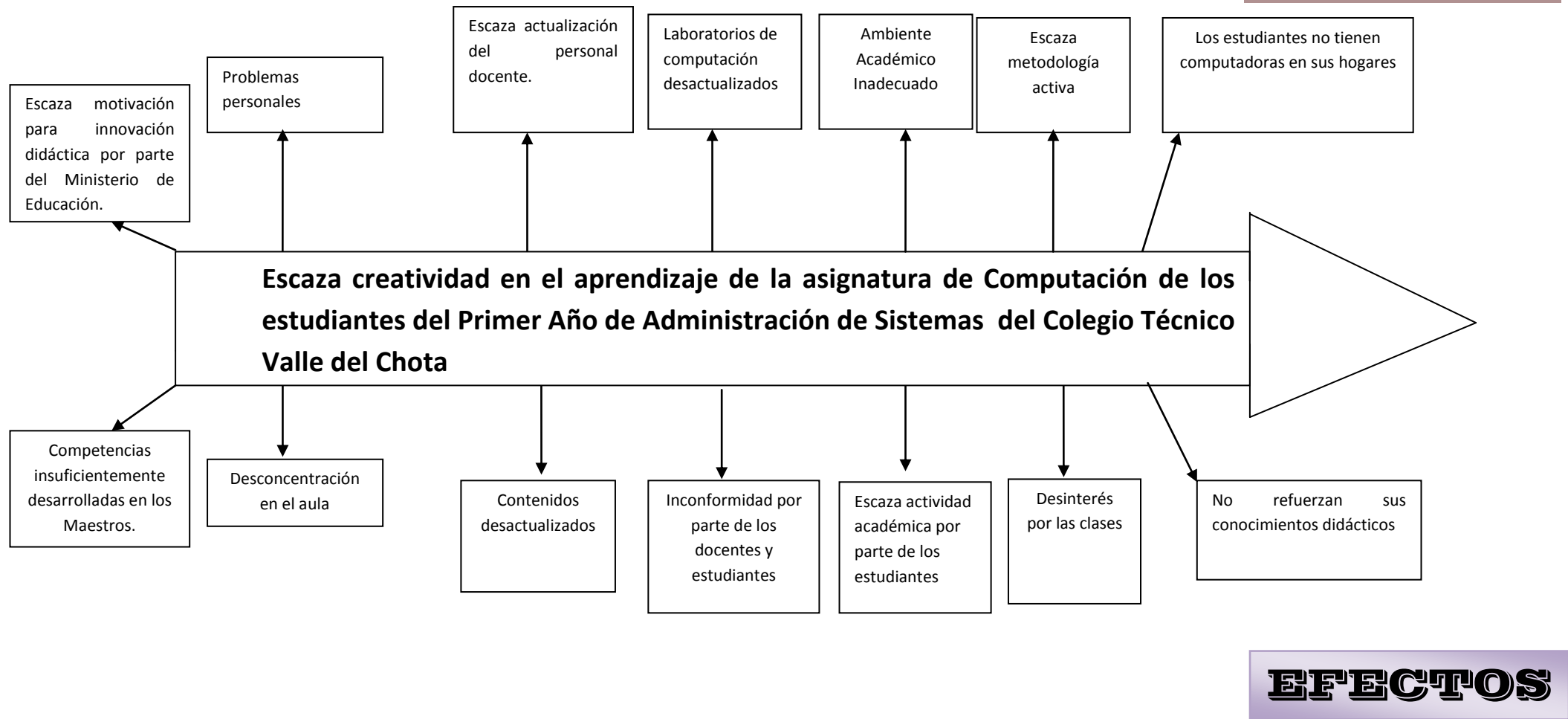
Anexo 1: Árbol de problemas.

Anexo 2: Matriz de coherencia.

Anexo 3: Encuesta a personal administrativo y docentes.

ANEXOS.

Anexo # 1: Árbol de Problemas



Anexo # 2: Matriz de coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
¿Cómo incide el desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la asignatura de computación en el primer año Común del colegio técnico “Valle del Chota”.?	Desarrollar la creatividad en el aprendizaje de la Asignatura de Computación de los estudiantes del Primer Año Común del Colegio Técnico “Valle del Chota”.
SUBPROBLERMAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
¿Cómo diagnosticar la realidad de la institución y los conocimientos de los estudiantes?	Diagnosticar la realidad de la institución y los conocimientos de los estudiantes
¿Qué factores tomar en cuenta para establecer una propuesta que permita desarrollar la creatividad en el aprendizaje de la asignatura de Computación?	Establecer una propuesta que permita desarrollar la creatividad en el aprendizaje de la asignatura de Computación.
¿Cómo se difundirá la propuesta establecida a fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?	Difundir la propuesta establecida a fin de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes

Anexo # 3: formulario de Encuestas

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN
COLEGIO TÉCNICO “VALLE DEL CHOTA”

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES:

OBJETIVO: Diagnosticar las causas que afectan al desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la asignatura de Computación de los estudiantes del Primer Año Bachillerato de Administración de Sistemas del Colegio Técnico “Valle del Chota”.

INSTRUCCIONES: Le pedimos de la manera más comedida leer y contestar cada pregunta marcando con una X la respuesta que usted considere conveniente.

1.- ¿Usted se considera una persona creativa?

Sí ☐ No ☐

2.- ¿A sus estudiantes les plantea preguntas abiertas para que ellos encuentren respuestas?

Siempre ☐

Casi Siempre ☐

Nunca ☐

3.- ¿Enseña a sus estudiantes los fundamentos de los contenidos dando cabida al aprendizaje autónomo?

Siempre ☐

Casi Siempre ☐

Nunca ☐

4.- ¿Deja que sus estudiantes descubran por sí mismos, las respuestas a las preguntas que plantea?

Siempre ☐

Casi Siempre ☐

Nunca ☐

5.- ¿Cuáles de las siguientes actividades usted incluye para desarrollar su clase?

Trabajos grupales ☐

Dictado ☐

Organizadores gráficos ☐

Dinámicas ☐

Lectura comentada ☐

Exposición del docente ☐

6.- ¿Señale tres actitudes que distinguen al estudiante creativo?

Curiosidad ☐

Originalidad ☐

Imaginación ☐

Dependencia ☐

Otros ☐

7.- ¿Qué elementos emplea para resolver un problema de la asignatura de computación?

Razona y piensa para elaborar conclusiones

☐

Relaciona la información con experiencias previas

☐

Se detiene a analizar un problema antes de resolverlo

☐

Utiliza la imaginación

☐

8.- ¿En sus clases estimula el pensamiento reflexivo-crítico de mis estudiantes?

Siempre

☐

Casi Siempre

☐

Nunca

☐

9.- ¿Motiva a sus estudiantes para que pregunten todo lo que les interesa, aún cuando las preguntas que plantean parezcan irrelevantes?

Siempre

☐

Casi Siempre

☐

Nunca

☐

10.- El laboratorio de computación está tecnológicamente actualizado

Siempre

☐

Casi Siempre

☐

Nunca

☐

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE CONTABILIDADY COMPUTACIÓN
COLEGIO TÉCNICO “VALLE DEL CHOTA”

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS SEÑORES Y SEÑORITAS ESTUDIANTES:

OBJETIVO: Diagnosticar las causas que afectan al desarrollo de la creatividad en el aprendizaje de la asignatura de Computación de los estudiantes del Primer Año Bachillerato de Administración de Sistemas del Colegio Técnico “Valle del Chota”.

INSTRUCCIONES: Le pedimos de la manera más comedida leer y contestar cada pregunta marcando con una X la respuesta que usted considere conveniente.

1.- ¿Considera usted que el docente es una persona creativa?

Sí ☐

No ☐

2.- ¿El docente plantea preguntas abiertas para que los estudiantes encuentren respuestas?

Siempre ☐

Casi Siempre ☐

Nunca ☐

3.- ¿El docente les enseña los fundamentos de los contenidos dando cabida al aprendizaje autónomo?

Siempre ☐

Casi Siempre ☐

Nunca ☐

4.- ¿El docente deja que los estudiantes descubran por sí mismos, las respuestas a las preguntas que plantea?

Siempre ☐

Casi Siempre ☐

Nunca ☐

5.- ¿Cuáles de las siguientes actividades el docente incluye para desarrollar la clase?

Trabajos grupales ☐

Dictado ☐

Organizadores gráficos ☐

Dinámicas ☐

Lectura comentada ☐

Exposición del docente ☐

6.- ¿Señale tres actitudes que usted cree poseer?

Curiosidad ☐

Originalidad ☐

Imaginación ☐

Dependencia ☐

Otros ☐

7.- ¿Qué elementos emplea el docente para resolver un problema de la asignatura de computación?

Razona y piensa para elaborar conclusiones

☐

Relaciona la información con experiencias previas

☐

Se detiene analizar un problema antes de resolverlo

☐

Utiliza la imaginación

☐

8.- ¿El docente estimula en clases el pensamiento reflexivo-crítico de los estudiantes?

Siempre

☐

Casi Siempre

☐

Nunca

☐

9.- ¿El docente motiva a los estudiantes para que pregunten todo lo que les interesa, aún cuando las preguntas que plantean parezcan irrelevantes?

Siempre

☐

Casi Siempre

☐

Nunca

☐

10.- El laboratorio de computación esta tecnológicamente actualizado

Siempre

☐

Casi Siempre

☐

Nunca

☐

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	040167440-3		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Cervantes Delgado Claudia Paulina		
DIRECCIÓN:	Valle del Chota- Juncal – Calle Ventura Palacios		
EMAIL:	Paopao_cer@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2673-053	TELÉFONO MÓVIL:	0991008312

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN EL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS DEL COLEGIO TÉCNICO “VALLE DEL CHOTA” UBICADO EN LA COMUNIDAD DE CARPUEA PERTENECIENTE A LA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL PERIODO 2012-2013 ”
AUTOR (ES):	Cervantes Delgado Claudia Paulina – Ruiz Maldonado Juan Carlos
FECHA: AAAAMMDD	2013-11-11
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Contabilidad y Computación
ASESOR /DIRECTOR:	Ing. Andrea Basantes

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, CLAUDIA PAULINA CERVANTES DELGADO con cédula de identidad Nro.040167440-3, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular del derecho patrimonial, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 4 días del mes de diciembre del 2013

EL AUTOR:

(Firma) 
Nombre: Cervantes Delgado Claudia Paulina
C.C.: 040167440-3
Facultado por resolución de Consejo Universitario

ACEPTACIÓN:

(Firma) 
Nombre: Ing. Bethy Chávez
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA


Facultado por resolución de Consejo Universitario



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, CLAUDIA PAULINA CERVANTES DELGADO, con cédula de identidad Nro.040167440-3, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado “DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN EL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS DEL COLEGIO TÉCNICO “VALLE DEL CHOTA” UBICADO EN LA COMUNIDAD DE CARPUEA PERTENECIENTE A LA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL PERIODO 2012-2013 ”, que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Docencia en Educación especialidad Contabilidad y Computación, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) 
Nombre: Cervantes Delgado Claudia Paulina
C.C.: 040167440-3

Facultado por resolución de Consejo Universitario

Ibarra, 04 del mes de diciembre del 2013



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

4. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100339113-1		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Ruiz Maldonado Juan Carlos		
DIRECCIÓN:	Av. Guillermo Garzo Ubidia y Panamericana- Otavalo		
EMAIL:	www.jcrm.ec@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062924492	TELÉFONO MÓVIL:	0939101795

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"DESARROLLO DE LA CREATIVAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN EL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS DEL COLEGIO TÉCNICO "VALLE DEL CHOTA" UBICADO EN LA COMUNIDAD DE CARPUEA PERTENECIENTE A LA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL PERIODO 2012-2013 "
AUTOR (ES):	Ruiz Maldonado Juan Carlos - Cervantes Delgado Claudia Paulina
FECHA: AAAAMMDD	2013-11-11
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Ciencias de la Educación especialidad Contabilidad y Computación
ASESOR /DIRECTOR:	Ing. Andrea Basantes

5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD


Yo, RUIZ MALDONADO JUAN CARLOS, con cédula de identidad Nro. 100339113-1, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

6. CONSTANCIAS

El autor manifiesta que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es el titular del derecho patrimonial, por lo que asume la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 26 días del mes de Noviembre del 2013

EL AUTOR:

(Firma) 
Nombre: Ruiz Maldonado Juan Carlos
Cédula: 100339113-1
Ibarra, 04 del mes de diciembre del 2013

ACEPTACIÓN:

(Firma) 
Nombre: Ing. Bethy Chávez
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA

Facultado por resolución de Consejo Universitario



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, RUIZ MALDONADO JUAN CARLOS, con cédula de identidad Nro. 100339113-1 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado, DESARROLLO DE LA CREATIVAD EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE COMPUTACIÓN EN EL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE ADMINISTRACIÓN DE SISTEMAS DEL COLEGIO TÉCNICO “VALLE DEL CHOTA” UBICADO EN LA COMUNIDAD DE CARPUEA PERTENECIENTE A LA PROVINCIA DE IMBABURA EN EL PERIODO 2012-2013 “. Que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Docencia en Educación especialidad Contabilidad y Computación, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma)

Nombre: Ruiz Maldonado Juan Carlos
Cédula: 100339113-1

Ibarra, 04 del mes de diciembre del 2013

Ibarra, 04 días de Diciembre del 2013